Uthark

O Lado Noturno das Runas

Introdução

Durante nove dias, o deus Nórdico Odin, dependurou-se na arvore do mundo Yggdrasil. Ele pendurou-se sacrificado por ele mesmo, para ele mesmo. Sem comida e sem água, profundamente ferido por sua própria lança, ele suportou as longas noites na árvore. O sacrifício de Odin na árvore não é uma tentativa de salvar o homem de seus pecados. Ele não esta se sacrificando para redimir um mundo pecador. Odin pendurou-se na árvore por sua própria e livre vontade. O retrato do mundo Nórdico, não inclui a crença num pecado original do qual o homem e seu mundo devem ser salvos. A Tradição Nórdica não enfatiza nenhum Messiah. Há ali outras razões por trás do sacrifício de Odin. Ele pendurou-se ali por seu próprio motivo. Ele pendurou-se ali para ganhar sabedoria e poder. Odin pendurou-se na arvore do mundo em sua busca pelos extremos segredos do universo, segredos que ele pegou das profundezas em um grito de êxtase.

Odin não é um Messiah. Ele é de muitos modos um deus negro e demoníaco, temido por muitos homens. Mas ele é um modelo. Através de sua busca intransigente pelo conhecimento e poder nós podemos aprender os segredos conhecidos apenas por ele. Odin pode tornar-se nosso professor e iniciador. Ele não nos salvará de qualquer pecado. Mas o caminho de Odin revelará a iniciação mágica do conhecimento e do poder. Ele pode ensinar a se salvar da fraqueza e da incerteza. Odin pode ensinar-nos os segredos das Runas.

Este livro é uma introdução a runosofia, a sabedoria das runas, e a pratica da magia rúnica. As runas são símbolos dinâmicos que simbolizam forças ocultas. A forma externa das runas vem mudando ao longo da historia, mas os princípios que elas simbolizam são hoje quase os mesmos que durante os velhos tempos nórdicos. Este livro não tratará uma descrição histórica das runas ou magia rúnica. Ele é uma introdução a magia rúnica que é construída ao redor do trabalho prático com as runas nos tempos modernos. A ambição, entretanto, teve sido de que a runosofia neste livro seja profundamente enraizada na histórica magia Nórdica. Mesmo que alguns conhecimentos runosoficos neste livro não possam ser reconhecidos em achados arqueológicos, o objetivo tem sido para descrever chaves para a mesma realidade oculta que une o homem moderno com os nossos ancestrais no passado. O tempo passou, mas o homem é o mesmo de antes. Assim como a realidade escondida.

Para muitas pessoas a busca espiritual esta associada á esferas celestiais e um esforço em direção a luz. Isto reflete a grande influencia de religiões como o Cristianismo, Judaísmo e Islamismo. Nestas religiões o mundo divino existe em algum lugar em um céu distante e Deus é um masculino deus do céu de luz. Nas antigas tradições pagãs o divino também pode ser encontrado na terra e dentro dela, no submundo. Ali não existe apenas um deus macho, mas

também poderosas deusas. O homem procura não apenas a luz. O sábio também penetra na escuridão em sua busca espiritual. O céu noturno com todas suas estrelas foi tão importante quanto o céu diurno. O submundo é tão importante de ser visitado quanto às esferas celestes. Isto é refletido na antiga tradição nórdica. Na tradição Nórdica a escuridão é um pré-requisito da iluminação. Quando Odin pendurou-se na arvore do mundo ele observou nas profundezas para achar as runas. Os segredos da existência estão ocultos no submundo.

As runas consistem em uma forma externa de luz e uma dimensão interna escura. Magos das Runas durante todos os tempos tem procurado os segredos internos das runas, esforçando-se com uma vontade de ferro como Odin para descobrir o significado oculto das runas. A runosofia deste livro é baseada em um pensamento disputado de que a linha rúnica é escrita em uma cifra para esconder seus significados secretos de não iniciados. O lado oculto e negro da linha rúnica também foi chamado de Uthark. Isto tem sido visto como a linha esotérica rúnica qual é oculta atrás da linha rúnica comum, chamada o Futhark. Quando discutindo estes tipos de pensamentos ocultos não há atual certo ou errado, verdadeiro ou falso. Muitos têm duvidado da ancoragem histórica do Uthark e muitos profundos e avançados livros de magia baseados no Futhark tem sido escritos. Mas o Uthark revelou a si mesmo sendo uma ferramenta poderosa para entrar nos segredos das runas e para explorar seu lado noturno.

Conteúdo

Reconhecimentos

Introdução

Capítulo Um: A sabedoria Secreta do Norte

Capítulo Dois: O Uthark e as Runas

Capítulo Três: Runosofia

Capítulo Quatro: Homem e suas Almas

Capítulo Cinco: Feitiçaria do Norte e Magia Rúnica prática

Capítulo Seis: Runa Yoga

Capítulo Sete: Adivinhação Rúnica

Capitulo Oito: Runosofia e Cabala

Capitulo Nove: Uthark e o Lado Noturno das Runas

Pós-escrito

Bibliografia

Capitulo Um

A Sabedoria Secreta do Norte.

A palavra runa por si mesmo pode nos dar uma sugestão do que runas realmente são. Nas antigas línguas Nórdicas e Germânicas, a palavra runa significa “secreto”, “mistério” ou “sussurro secreto”. As runas não foram usadas na escrita normal desde o inicio, mas como símbolos mágicos ou sinais que descrevem diferentes forças e princípios no universo e na existência humana. Esses sinais não são apenas as runas que nós podemos conhecer nas linhas rúnicas. Em um senso profundo as runas são forças ocultas que são ilustradas com certos sinais escritos, mas também com posições, sons e outras práticas mágicas. As runas e os sons que Odin recebeu depois de sua iniciação na árvore do mundo são expressões mágicas das forças ocultas do universo. Assim as runas podem ter muitos diferentes significados. Em um aspecto externo a palavra “runa” denota a força do universo e a completa espiritualidade oculta.

As runas e a espiritualidade nórdica são edificadas após uma classificação que indica a alta habilidade intelectual e a profunda compreensão da existência. Hoje nós podemos apenas adquirir uma fração da sabedoria possuída pelos sábios dos tempos antigos, mas através dos sinceros estudos nós podemos esperançosamente arquivar o que é essencial dos segredos das runas.

Muitos cientistas e estudantes modernos tendem a subestimar as culturas antigas e estão reduzindo seus pensamentos e crenças religiosas a um nível simples e trivial. Um pode facilmente pegar a impressão que a principal parte da espiritualidade antiga esteve preocupada apenas com cultos de colheita e cerimônias de enterro. Os mitos são interpretados como se eles fossem ingênua e puramente descrições da vida. A majoritária de todos os achados arqueológicos é alegada como sendo graves artefatos. Parece aqui como se quase as interpretações estivessem revelando mais sobre a pintura do mundo dos cientistas do que sobre a antiga religião. Esta pintura mundial positivista que é profundamente influenciada pela ciência moderna clama que o homem progrediu de níveis simples e primitivos para meios mais e mais avançados de pensar. Esta é uma concepção que logicamente cresce através da antiga pintura do mundo monoteística e do materialismo do industrialismo. Isso é uma analogia inconsciente para como uma experiência que o eu esta progredindo de um estado-criança para um mundo mais complexo do adulto.

Não há razão para acreditar que nós estamos agora em um alto nível intelectual e espiritual do que durante as eras antigas. Se uma analogia é desenhada para a raça humana, talvez nós estejamos agora como crianças e as pessoas antigas como adultos, mas para a geração de um ciclo diferente. Ou nós somos agora anciões senis e confusos! A razão pela qual os achados antigos são descritos como sepulturas pode ser o fato de que elas estão conectadas ao sentimento do passado sendo morto e enterrado. A ausência de cadáveres em muitas das tão faladas sepulturas é interessante. Em qualquer caso, devemos estar preparados que o homem antigo foi mais progredido do que nós, intelectual e espiritualmente. Em fato, a sociedade industrial e a sociedade da informação pós-industrial são os tipos de sociedades em qual o homem teve sido a focar mais do seu tempo no trabalho material, e teve, portanto, obtido menos tempo para desenvolver o lado intelectual e espiritual. Pode-se tirar a conclusão

que as mais avançadas sociedades materiais podem estar em perigo de produzir pessoas mais fracas intelectual e espiritualmente. Na vida das antigas sociedades muitas vezes era muito difícil, mas também houve longos períodos em que o trabalho interno pode tomar seu lugar; sofisticadas praticas religiosas, visões filosóficas avançadas sobre a existência e tradições ricas em mitos e historias. Obrigado a Snorre Sturlasson e outros, partes desse conhecimento ter se mantido vivo até hoje.

Nosso conhecimento sobre as runas e a antiga espiritualidade nórdica é derivada dos Eddas e das Sagas, de achados arqueológicos, de pinturas em cavernas, pinturas e pedras rúnicas e nomes de vilarejos. Ao lado dos Eddas, um livro do historiador dinamarquês Saxo Grammaticus do 13th século também apresentou visões sobre a antiga pintura mundial nórdica. Nós podemos também derivar informação do Romano Tacitus (55-120) em seu Germania e das descrições de Adão de Bremens. Para aqueles que desejam explorar os segredos das runas é de grande importância investigar estes recursos. Mas não se deve ficar preso em informações arqueológicas. Deve-se manter em mente que as runas e a antiga tradição nórdica têm sumido através de constante mudança. O conhecimento tem progredido e mudado através das eras e com seus praticantes. As runas e os mitos são pinturas exotéricas de uma realidade esotérica que existe fora do tempo. Essa é uma época profana e ali um tempo místico. Nós normalmente vivemos em um tempo profano e ali a historia ocorre através da morte e retorno. Aqui nós podemos alcançar o conhecimento das pesquisas históricas e arqueológicas. O tempo místico é arquetípico e existe além do tempo e espaço profano. Este é o tempo descrito pelos mitos. Um xamã ou um mago pode alcançar o tempo místico através de extraordinários estados de consciência. O tempo místico é, entretanto, mais acessado através do conhecimento no nível profano. Teoria irá permitir a pratica, mas não deve ser demasiada centrada nos detalhes históricos e arqueológicos. O poder que as runas denotam é o mesmo hoje que durante as eras Vikings.

Ali existem muitas teorias relacionadas a origem das runas. As quatro teorias principais são chamadas de teoria Latina, a teoria Grega, a teoria Etrusca e a teoria Nórdica. A teoria Latina é mais comum hoje em círculos acadêmicos. E ela é baseada em fatos derivados de achados e similaridades entre certas runas e letras Latinas. A teoria Grega pontos e similaridades entre as letras gregas e as runas, como Omega (Ω) e Odal ( ). A teoria Etrusca é baseada no fato que certos achados de origem Etrusca que foram escritas as com letras Etruscas, mas com a linguagem Nórdica. A teoria Nórdica clama que as letras te suas origens no norte e foi influenciada por outros alfabetos, Há também teorias dizendo que as runas forma letras usadas na antiga Atlante.

A Renascença das Runas

Magia Rúnica, como nós conhecemos hoje, é derivada de duas fontes principais. Daqueles que estavam pesquisando material antigo e revitalizando a antiga tradição. Nós podemos chamá-los de revivalistas. A outra fonte é daqueles que mantiveram os padrões dos antigos conhecimentos. Nós podemos chamá-los de preservadores. A primeira classe freqüentemente tem sua base em círculos acadêmicos. A outra é mais comumente achada no campo. Entre os revivalistas, as teorias são freqüentemente envolvidas no padrão intelectual e filosófico. A magia dos preservadores de outra mão é mais para a terra e misturado com concepções que

surgiram através dos tempos, por exemplo, certos aspectos do Cristianismo. Isso pode ser achado nos livros das chamadas “artes negras” que foram escritos nos países Nórdicos, como a Icelandic “En Isländsk Svartkonstbok från1500-talet”. Os revivalistas podem ser divididos em três épocas ou gerações. A Sueca, a Germânica e a Anglo-Saxônica.

O renascimento da espiritualidade Nórdica durante a época de “grande poder” da Suécia (1611-1718) e épocas precedentes. Durante esses tempos muitos grandiosos livros foram escritos, por exemplo, o “Atlantica” por Olof Rudbeck que descreve as conexões Suecas cm Atlantis. O interesse no oculto e na tradição Nórdica veio crescendo. O strogoticismo (megleoticismo) foi uma corrente que conectou os Suecos com os Goths e explorou os aspectos escondidos e ocultos em um meio nacional romântico. Johannes Bureus (1568-1652), hoje um escritor subestimado, foi parte de uma corrente e foi o primeiro grande revivalista rúnico. Ele coletou um vasto material sobre as runas e pedras rúnicas. Ele quis dizer que as runas têm um lado oculto que é similar a numerologia e ao misticismo das letras da Cabala. Ele chamou esse sistema de runas escondidas “Adulrunes” (nobres runas).

A próxima geração de revivalistas podem ser achados na Germânia entre o Romantismo e a Segunda Guerra Mundial. Durante o Romantismo e as épocas seguintes o interesse pela antiga religião Germânica e Nórdica foi grande. Os irmãos Grimm coletaram contos folclóricos e as operas da mitologia Nórdica de Richard Wagner foram populares por todo o mundo. Em círculos nacionalistas, as runas e a espiritualidade Germânica foram exploradas. O mestre de runas destes círculos foi Guidon Von List (1848-1919). Depois de um período de escuridão causada pela operação cirúrgica, ele clamou ter sido iniciado dentro dos mistérios das runas. Ele escreveu o livro muito influente “Das Geheimnis der Runen”. Lista alegou como Bureus, que há significados ocultos nas runas. Ele descreve os três níveis das runas chamadas “kalas”. O primeiro é o nível exotérico exterior. O segundo o interno esotérico e o terceiro é o nível mais secreto “Armanen”. O Armanen foi de acordo com a Lista os sacerdotes rúnicos iniciados. Aqueles que foram iniciados por Odin. Guido Von List criou sua própria linha rúnica chamada “Armanen-Futhark” e ela consiste em dezoito runas quais representam as dezoito runas ou sons que Odin recebeu no Havanal. List procurou para restabelecer a antiga espiritualidade Germânica e o culto de Odin em um movimento Odinistica (Wotanistica). List tendo muitos seguidores e uma sociedade Guido Von List e uma sociedade Armanen foram criadas. A sociedade Edda liderada por Rudolf Gorsleben e a ordem Germanen fundada por Hermann Pohl foi inspirada por List. Muitas destas sociedades tornaram-se crescentemente políticas e foram parcialmente envolvidas na criação da Nazi partido NSDAP. A suástica e o uso de duas runas Sieg na SS são derivados de List. Outro seguidor de List, Siegfried Adolf Kummer incluiu runa-yoga, runa-mudras e círculos mágicos conectados ao Zodíaco. Ele foi forçado a escapar da Germânia quando os Nazistas ganharam poder. Friedrich Marby (1882-1966) foi um mago rúnico que foi mais independente em relação ao List. Ele desenvolveu uma ginástica rúnica que pode ter inspirada a runa-yoga de Kummer. Marby conectou as runas as energias cósmicas que poderia ser canalizada através do corpo. Ele era de origem Sueca e viajou para a Suécia em 1928 para achar as raízes das runas. Na Germânia ele foi preso pelos Nazistas e enviado para um campo de concentração durante a guerra.

A terceira geração de revivalistas pode ser focada nas partes Anglo-Saxônicas e Americanas do mundo. A partir dos anos setenta ate hoje ali existiu uma grande atividade na

publicação de livros e criação de sociedades. Algumas sociedades Odinistica são focadas em uma raça-mistica neo-paganismo, enquanto outros são puramente grupos ocultos.

A Imagem do Mundo Nórdico

Se a linguagem mágica das runas é para ser compreendida é preciso ter um conhecimento básico sobre os mitos Nórdicos. Nós não entraremos nestes agora, mas deve-se estudar os Eddas, o Havamal e o Völuspa. "Deuses e Mitos do Nordeste da Europa" por H R Davidsson é uma introdução básica a mitologia Nórdica.

Ali há numerosos princípios importantes na imagem do mundo Nórdico quais nós discutiremos agora. Em muitas descrições da mitologia Nórdica pode-se obter a impressão que ela é similar a Bíblia. Isso é claro devido a influencia posterior do Cristianismo. Balder como Jesus, Loke como Satã, Ragnarök como Armagedon etc, são todas interpretações posteriores. Aspectos similares podem existir em muitos mitos, mas ali há diferenças obvias nas estrutura básica das religiões. A bíblia é baseada na visão mundial monoteísta e linear: ali há uma crença que ali esta um Deus que criou o mundo no inicio dos tempos. Então o tempo avança até que este é totalmente destruído o Armagedon, após o qual os justos alcançarão o paraíso. Este pensamento e uma anormalidade unicamente compartilhada pelas religiões monoteístas: Judaísmo, Cristianismo e Islamismo. Nas religiões pagãs o tempo move-se em ciclos. A imagem do Mundo Nórdico é construída em um tempo cíclico. Mundos foram criados e destruídos em um meio que assemelha-se aos ciclos da natureza. Também, o mundo não foi criado por um deus, mas veio a existência através do conhecimento das energias polares. Nas antigas religiões Pagãs, não havia apenas um deus, mas um deus e uma deusa. Ali estão também numerosos poderes polares de qual o mundo cresceu. O mito Nórdico da criação descreve este através de dois princípios primordiais principais Nifelheim e Muspelheim, os realismos do calor e do frio. Esses são os dois princípios primais do universo. E este pensamento foi muito importante no Romantismo. Goethe adaptou essas idéias em seus trabalhos de ciência natural alternativa.

Muspelheim – fogo, calor, expansão, convexo.

Nifelheim – gelo, frio, o adstringente, côncavo.

A Existência do Mundo surge do grande nada – Ginnun – gagap - através de uma balança entre esses dois opostos primais.

O primeiro ser criado foi Ymer, o gigante primordial, de quem o nome significa "gêmeos". Ele tem uma natureza gêmea e é descrito com duas cabeças ou hermafrodita. O ser primal de dois sexos/cabeças pode ser achado em muitas tradições ocultas.

Ali estão duas raças ou tipos principais altos seres na antiga mitologia Nórdica. Os gigantes ou os thurses são os seres mais antigos e pertencem a uma antiga raça gigante. Os deuses eram jovens e criaram o mundo assassinando Ymer. Os jovens deuses lutando contra os deuses/gigantes do caos em um tema mitológico comum. Na mitologia Nórdica ali há um conflito entre os gigantes e os deuses, porém não esta obvio quem são os caras bons. Diferente das religiões monoteístas a tradição Nórdica não usa termos como bom ou mal. O universo é visto como um conflito, mas também como uma cooperação entre diferentes poderes. Os gigantes estão em possessão de sua grande sabedoria. Odin ganhou sabedoria através do gigante Mimer e ele é ensinado nos segredos das runas pelo gigante Böltorn. Os

gigantes são forças negras ou forças caóticas em possessão do antigo poder e sabedoria.

Tempo é conectado ao destino e ele é tecido pelas três deusas negras Nórdicas, chamadas as Norns: Urd, Verdandi e Skuld. Elas representam o passado (Urd), o presente (Verdandi) e o futuro (Skuld). Urd significa “destino” ou “primordial” (Ur), Verdandi “ser” e Skuld “resultado”. Skuld é ligada a idéia da energia karmica qual pode ser ganha ou usada. A teia das Norns conecta o Universo. As runas são diferentes poderes ou aspectos da teia. Através das runas o mago pode influenciar a teia do destino. O irmão negro de sangue de Odin Loke é também chamado Locke, a aranha balançando a teia. Ele inventou a rede. Ele é o “brincalhão” ou o “herói cultural” quem atacou o universo recém criado e formou a teia em que a existência é construída sobre. De Loke, ambos humanos e deuses aprenderam como usar as redes. Essas redes são a habilidade de controlar o destino. Loke pode ser comparado a Prometeus, a figura que revelou o conhecimento secreto e proibido.

Na imagem do mundo Nórdico, o espaço é criado quando Voden, Vile e Ve matam Ymer e criam o mundo de seu corpo. Do caos, ordem é criada a partir da tríade de deuses. Espaço é mantido pelos quatro anões cardeais Nordre, Södre, Östre e Västre.

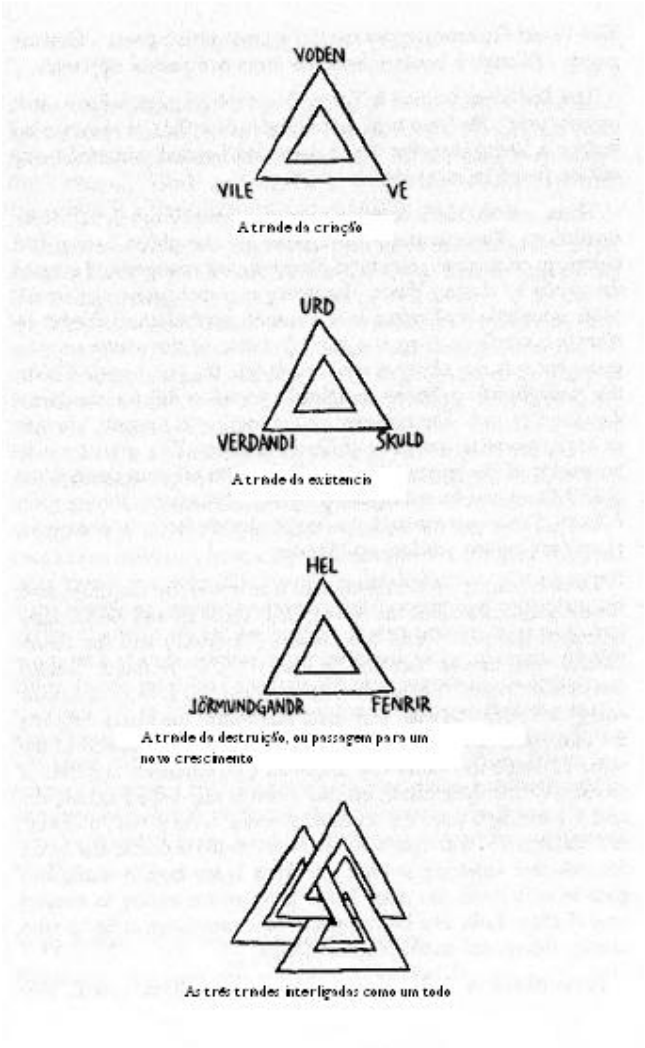
O tempo é criado através da tríade feminina Urd, Verdandi e Skuld quando elas estão tecendo o fio do destino.

Há também uma tríade negra de seres demoníacos quais possuem papeis importantes no fim do mundo na grande transformação de Ragnarök. A tríade representa as forças desintegrantes e destrutivas, quais permitem renascimento e mudanças. São elas as três crianças de Loke com a giganta Angerboda; Hel, Jörmundgandr (A serpente de Midgard) e Loba Fenriz.

Desse modo existem três tríades:

Voden, Vile e Ve: a tríade criadora a qual criou o espaço.
Urd, Verdandi e Skuld: a tríade da existência e do tempo.
Hel, Jörmundgandr e A Loba Fenriz: a tríade da destruição e partida.

Os quatro anões representam as quatro direções, as quatro direções cardeais na superfície. Na espiritualidade Nórdica duas direções adicionais são usadas quais fazem seis no total. As direções cima e baixo também são inclusas e são representados pela águia e pelo réptil (Nidhögg), os dois arquétipos para o céu e inferno. A águia e o réptil são os dois pólos da linha vertical e eles estão interagindo através da comunicação carregada pelo esquilo Ratatosk. Em todas as religiões antigas e imagens do mundo o pilar do mundo é de grande importância. O pilar do Mundo é a linha vertical que existe no centro do mundo e conecta o que esta em cima com o que esta em baixo. O pássaro e o réptil são símbolos arquetípicos dos dois pólos do pilar e o símbolo do dragão representa a união dos pólos e o que esta em cima com o que esta em baixo. Na tradição Nórdica a árvore do mundo Yggdrasil é o pilar do mundo. Xamãs, magos e bruxos podem viajar entre os mundos através do pilar. Eles podem subir para os mundos no céu ou descer no submundo. O pilar do mundo tornou-se como um corcel para os magos. Desse modo o pilar do mundo nas tradições Nórdicas é chamado “cavalo de Odin”. Ygg ou Yggr é um epíteto de Odin e “drasil” denota seu cavalo.



A Numerologia Nórdica

Números sempre tiveram grande importância na religião, mito e magia. Números parecem fazer parte das estruturas básicas da mente. Mesmo a natureza pode ser construída de princípios matemáticos. Alguns sistemas filosóficos (Pitagóricos e Platonistas) e místicos (Cabala) descrevem que tudo é construído a partir de princípios matemáticos e que os números estão representando aspectos da existência. Também na tradição Nórdica os números são de grande importância. Os números essenciais na tradição Nórdica são baseados na tríade. Tríades de deuses e deusas estão criando a estrutura básica do mundo. Há 3x3 mundos. Odin pendurado na Yggdrasil 9 noites e é ensinado 18 (2x9) sons de poder. A tríade é uma idéia pivô em toda a espiritualidade Nórdica. De dois opostos a tríade é nascida. Essa idéia viveu no pensamento Hegeliano da tese – antítese – sintaxe.

Um (1). O numero um, importante na teologia monoteísta e filosofia platônica-hermetica não é tão significante na espiritualidade Nórdica. Yggdrasil como pilar do mundo corresponde a este numero.

Dois (2). O numero dois é mais significante. O mundo é criado através de dois pólos: Nifelheim e Muspelheim. Nem mesmo o ser primal Ymer pode ser conectado com o numero

um, seu duplo aspecto e conexão a Tuisto (tvistra-to separar), marca-o para o numero dois. A águia e o dragão Nidhögg são dois princípios polares. Hugin e Munin (os corvos de Odin) podem ser conectadas como o numero dois, e também Gere e Freke (lobos de Odin). Odin e Loke são um casal mágico complementar.

Três (3). O numero três é o numero cardeal representando o eterno movimento do universo (tese – antítese – sintaxe). Uma tríade de deuses Voden (Odin), Vile e Ve – estruturam o universo. Odin, Hönur, Lodur (provavelmente a mesma tríade, mas com os nomes alterados) dão ao homem as qualidades da alma. Urd, Verdandi e Skuld são governadoras do tempo. O numero três é a fundação das runas e dos sons de poder.

Quatro (4). O numero quatro representa a ordem. O símbolo deste numero é a roda do sol (Suástica) qual é o símbolo de Thor. Ele combate as forças do caos e mantém a ordem> O mundo é suportado pelos quatro anões cardeais Nordre, Södre, Östre e Västre. Quatro veados mastigam os brotos da árvore do mundo e podem ser vistos como quatro forças cardeais destrutivas necessárias fazendo a ordem do mundo e o numero quatro movendo em um ciclo.

Cinco (5). O numero cinco é conectado ao tempo. Uma semana na antiga sociedade Germânica consistia de cinco dias que foram chamados um “fimmt”. Um pentagrama foi usado em seguida na antiga magia nórdica.

Seis (6). O numero seis é conectado ao espaço. Ali há seis direções (norte, sul, leste, oeste, para cima e para baixo).

Sete (7). O numero sete é associado com o “outro lado”. A ponte do arco-íris Bifrost é algumas vezes descrita como tendo às vezes três cores, às vezes tendo sete.

Oito (8). O numero oito representa a ordem das runas. O Elder Futhark é dividido em três grupos de oito, chamados aettir. O Futhark Escandinavo pode também ser dividido em dois grupos de oito (três grupos de cinco e seis são mais comuns de qualquer modo). A linha rúnica Northumbriam de 33 aduelas é dividida em quatro aettir de oito e uma runa separada. Há também uma linha rúnica muito incomum de 40 runas que podem ser divididas em cinco aettir de oito runas. A pratica mágica das runas pode ser dividido em oito tipos. (Havamal 144).

Nove (9). O numero nove é o numero mais importante na espiritualidade Nórdica. Na Cabala o numero dez representa o total, na tradição Nórdica o numero nove preenche a mesma função. Há nove mundos e no submundo existem mais nove. Odin pendurou-se nove noites na Yggdrasil e ganhou nove sons de poder. No conto de Ynglinga, Snorre Sturlasson apresenta Odin como tendo nove habilidades mágicas. Os três triângulos unidos na “valknut” é o símbolo da realização, o numero nove e Odin.

Locais de Culto

O conhecimento sobre a tradição Nórdica não pode ser achado simplesmente pesquisando no material escrito sobre este assunto. Muitos segredos são apenas revelados aqueles que visitam os locais de culto da antiga tradição Nórdica. Essas áreas são freqüentemente ridicularizadas por simples arqueologia; elas são descritas simplesmente como sendo cemitérios ou playgrounds. Um iniciado no pensamento mágico ou religioso irá

realizar que os locais de culto são poderosas áreas e centros importantes cercado por cultos avançados. Os labirintos de pedra, o tão falado “trojeborgar” foram descritos como sendo playgrounds. Eles foram criados de fato de um conhecimento avançado do poder da terra e da área em geral. Os caminhos do labirinto profundamente influenciam a mente. E é falado que esses labirintos são imagens da mente e do cérebro. Entrar nestes antigos labirintos de pedras é uma forma de iniciação. Ele encena uma entrada para o centro do submundo onde o núcleo da alma e o segredo da existência; o diamante pode ser achado.

Ship-tumuli não eram apenas o lugar onde o morto era queimado, mas eram também usados para viagens astrais para mundos além do nosso. Eles foram construídos com o mais intrincado conhecimento sobre as direções e as áreas magnéticas dos túmulos. A construção por si só revela a lógica em sua forma e lugar. O fato de que eles também se assemelham a úteros não é mera coincidência. Eles representam os úteros pelas quais a vida pode nascer em novos mundos. Esses túmulos são a prova do pensamento de que cova e o útero são dois portões para o outro lado e que eles são, misticamente, o mesmo. Quando nós morremos nós nascemos, e quando nós nascemos nós morremos. Os antigos locais de culto são colocados em relação ao outro. Eles estão construindo uma rede gigante. Um meio de explorar esses locais é usando uma varinha de adivinhação ou um pendulo. A energia da terra e o magnetismo possuem muita informação para dar. As pedras não estão colocadas aleatoriamente, mas aonde o poder é maior, ou onde ele naturalmente cria vácuos no espaço e no tempo, quais capacitam jornadas entre os mundos.

Capítulo Dois

O Uthark e as Runas

As Linhas Rúnicas

A linha rúnica não é um alfabeto comparável ao Grego ou ao Romano. A linha rúnica começa com outro conjunto de letras f, u, th, a, r, k, etc. Desse modo a linha rúnica é chamada de Futhark. Esta linha rúnica e sua ordem das runas foram achadas em Gotland, em Kylverstone, e outro itens como o Vadstenabracteate e o Grumpanbracteate. A teoria mais comum relacionada a origem das runas é que elas derivaram do alfabeto Grego e Romano. Mas o fato de que as runas são colocadas no Futhark torna este bastante improvável, uma vez que não é um alfabeto abc. A posição das runas indica uma forte ligação a antiga espiritualidade Nórdica e imagem do mundo. Isso pode indicar que as runas apareceram independentemente na antiga tradição Nórdica. As runas não são originalmente letras usadas na escrita, mas símbolos mágicos. Isto é feito limpo através dos antigos achados rúnicos quais revelam um caráter mágico. Apenas depois do declínio cultural na era Viking que as runas degradaram ao uso trivial, algumas coisas podem ser observadas nas numerosas pedras runas. Mesmo depois da chegada do Cristianismo, as runas foram usadas para proteção, também em igrejas. Na igreja de Hemse em Gotland, o púlpito dos padres era protegido com um casal de Futharks. Se os poderes do Cristianismo não podiam proteger a igreja, eles tiveram o pensamento de que seria melhor deixar as antigas runas de Odin ser a assistência.

A linha rúnica Elder consiste de 24 runas e é a linha mais comum em uso mágico. A linha rúnica é dividida em três aetts, cada aett contendo oito runas. Há o aett de Frej, de Hagal

e de Tyr. A linha rúnica jovem contém dezesseis runas.. Esta linha existe em duas versões, a Sueco-Norueguesa e a Dinarmaquês (também chamada de “comum”) linha rúnica. Elas não são usadas freqüentemente na pratica mágica. Há também a linha rúnica anglo-saxônica que consiste de 33 runas onde o Elder Futhark é estendido com nove runas adicionais. Mesmo que a linha Escandinava de 16 peças não seja muito usada nas praticas mágicas, ela foi de grande influencia nas tradições mágicas através do Futhark Armanen de Guido Von List. Este é pensado representar os sons de poder e runas que Odin obteve durante sua iniciação. Embora o Futhark Armanen esteja desprovido de evidencia histórica ele é usado em muito círculos runomagicos modernos.

Uma versão disputa do Futhark Elder é o “Uthark”. De acordo com o professor Sigurd Agrell, quem publicou muitos livros sobre o assunto durante noventa e três, a primeira runa deve ser colocada por ultimo. Desse modo a linha rúnica com um novo significado, de acordo com as teorias numerológicas cresceram. Em seu livro “Lapptrummor och Runmagi” Agrell escreve:

“Ao posicionamento das runas no Futhark (o começando com as runas f, u, th, a, etc.) o truque criptográfico deve ser usado: a ultima runa é colocada antes das outras. Desse modo se torna impossível ao não iniciado conhecer a ordem das runas”.

Em “Runornas Talmystik och dess antika fórebil” e “Senantik Mysteriereligion och Nordisk Runmagi” Agrell revela similaridades entre a numerologia de certos antigos cultos místicos e a tradição rúnica. O problema da teoria do Uthark é a deficiência de achados para suportá-la. Existem alguns achados ocasionais que permitem existir o Uthark, mas a primeira runa pode estar apenas ser desaparecida. O fato que a teoria do Uthark faz sentido de uma perspectiva numerológica da tradição Nórdica suporta sua probabilidade.

Pode ser que Agrell esteja certo em seu pensamento de que a linha rúnica foi cifrada, apenas para ser reconhecida por iniciados. Nós sabemos que os magos Nórdicos criaram numerosas runas secretas e escondidas e que a tradição rúnica consiste de muitos níveis. O Futhark pode ser a linha rúnica exotérica externa enquanto o Uthark a esotérica interna.

As 24 peças do Futhark Elder são comumente usadas em círculos de magia rúnica. Ela existe em duas versões principais usadas por diferentes praticantes. Alguns colocando o “d” - Dagal – no final, outras colocando o “o” – Odal – no final. A ultima versão é derivado da pedra Kylver, mas a primeira é mais comum. Nos círculos de magia rúnica da Germania e entre aqueles inspirados pelo Romantismo nacional e Guido Von List, o Futhark Armanen é usado. Alguns estão também se inclinando em direção as teorias de raça mística de List enquanto outros estão excluindo isto. Na Suécia o Uthark tem sido usado por alguns grupos de magia rúnica. As 24 peças do Futhark Elder são apresentadas por Edred Thorsson, em seus livros “Runelore” e “Futhark – um livro de mão sobre magia rúnica”, e Freya Aswynn em seu livro “Folhas da Yggdrasil”. Thorsson esta descrevendo as dezesseis pedras do Futhark Escandinavo em “Magia do Norte” e a linha Armanen no livro “Força das Runas”.

O Uthark é uma versão da linha rúnica magicamente mais potente. Mesmo se sua ancoragem histórica possa ser discutida, ela corresponde à linguagem e mitologia da antiga cultura Nórdica. A runa da prosperidade Feh representando o objetivo e recompensa é

colocada no final, qual também parece lógico. Também, Ur denota o boi primitivo selvagem enquanto Feh representa a vaca mansa, quais criam os dois opostos na polaridade no Uthark. Nós iremos agora explorar o Uthark.

O Uthark

UR (u): A runa Ur denota o estado primitivo e a origem. A runa Ur é o Ur (original)-boi ou a Ur – vaca qual em muitos mitos representa o estado antes da criação. Na mitologia Nórdica é a vaca Audhumbla. Se fossemos virássemos a runa Ur para que parecesse um "u" normal nós podemos ver como ela ilustra os chifres do animal. Do úbere de Audhumbla quatro rios de leite fluem, alimentando a outra criatura primitiva Ymer. Os rios de leite são as forças nutritivas inerentes do estado original que se espalham nas direções cardiais do espaço. De uma saltstone vestida de neve branca Audhumbla lambe a tríade de deuses Voden, Vile e Ve. A saltstone é a forma do cristal em que os deuses e as runas podem ser achados. Esta é a potencialidade do estado original qual é atualizado e manifestado através das runas seguintes do Uthark. O cristal retorna na runa de Hagal. A runa Ur ilustra também Ginnungagap, a fenda aberta do caos e o vácuo original. A runa Ur é o útero do qual tudo foi criado e nascido.

THURS (th): Esta é a runa dos gigantes e dos thurses. Ela representa as duas forças primordiais do caos, o realismo dos gigantes Muspelheim, o mundo do fogo e Nifelheim, o mundo do gelo. Esses mundos são habitados por thurses do fogo e rim-thurses (???) respectivamente. Thurs representa os extremos – as forças e os mundos que estão fora da ordem do cosmos. Essas são as forças da escuridão que são ambas assustadoras mas também contem a extrema sabedoria e poder da criação. As duas forças primais do caos estão levando o mundo para frente e impedindo que ele se torne estagnado. As forças do caos estão no fim destruindo os deuses e seus mundos, para possibilitar a criação do novo mundo. Thurs é "o outro", a antítese e a oposição. Thurs é o mundo dos gigantes, trolls e seres negros. Os gigantes estão freqüentemente lutando contra os deuses. Mas os deuses estão recebendo suas sabedorias dos gigantes quem estão em possessão da sabedoria máxima. Os gigantes são a raça de deuses que vieram antes dos Aesirs. A criatura dupla Ymer pertence a runa de Thurs e ao numero dois. Thurs é a runa da bruxaria e da magia negra.

AS (a): Esta é a runa dos Aesirs. Esta runa pertence a Odin e aos deuses. Ela representa o vento e a respiração. Ela deu vida e espírito ao primeiro casal de humanos: Ask e Embla. A runa As é conectada a önd, qual é o espírito e a respiração – o núcleo espiritual do homem é dado por Odin. No Uthark ela é a terceira runa, sendo três o numero divino. Os deuses originais aparecem em tríades: Voden, Vile e Ve e Odin, Höner e Lodur. A runa As é a síntese de "Ur" e "Thurs". As é runa do poder da criação – a runa que forma o cosmos do caos. O primeiro Aesirs mata o gigante Ymer e criou o mundo de seu corpo.

REID (r): A runa da ordem. Esta é a runa do deus Thor e é chamada de "runa Wagon". Thor é reidatyr, o deus-wagon quem dirige seu wagon com seu martelo Mjölnir, para lutar com as forças do caos. Esta runa é conectada ao numero quatro (a roda, a cruz, etc.) e é também a quarta runa no Uthark. A runa Wagon também representa a suástica e a cruz do sol (uma cruz

igual armada em um círculo) qual ilustra a roda do wagon e a jornada do sol no céu onde ele bane as forças da escuridão. A runa Reid simboliza as quatro estações e Thor é o deus da agricultura e o protetor dos fazendeiros. O nome da runa é também conectado a equitação e ilustra as quatro patas do animal. Reid também denota “certo” e “rita” – a ordem cósmica. Thor é o sustentáculo da ordem. Se a runa Tyr ilustra o poder das leis, a runa Reid certifica-se de que essas leis sejam seguidas. Reid é conectada a agricultura, a roda do ano e os ciclos da natureza. Vida é a jornada através dos diferentes níveis de mudança, perda e retorno. Reid como a runa Wagon denota esta jornada. Os quatro anões cardeais pertencem a esta runa. A runa Reid é a runa do ritmo e Thor marca o tempo, o pulso e o ritmo da existência com seu martelo. Reid corresponde ao sangue e as batidas do coração.

KEN (k): A runa do fogo. Esta runa é chamada de “runa Tocha”. O nome da runa possui numerosos significados. Ken significa tocha, mas pode também significar “conhecer” ou “sentir”, como na palavra Sueca “känna”, mas ainda mais claramente no Germânico/holandês “kennen”. A palavra é conectada a arte (SW: konst). A runa Tocha é o fogo interno qual da luz na forma de iluminação intelectual assim como o sentimento. Este fogo interno é governado pela imagem do Prometeus Nórdico Loke, de quem o nome é conectado a Loge, a deidade do fogo. A runa Tocha pertence ao realismo de Muspelheim e seres do fogo como Surt e os sons de Muspel. A runa Tocha pode ser perigosa, similar a iluminação. A runa traz ambos, calor e luz assim como destruição. Um dos nomes da runa é “kaun” qual pode ser interpretado como “uma fervura”. O calor pode trazer a doença, mas o fogo pode também destruir a doença.

GIFU (g): O nome desta runa significa dando ou sacrifício. Na espiritualidade Nórdica presentes e dar são essenciais. No Havamal é escrito sobre presentes: “Tão hospitaleiro e generoso como eu nunca achei, que não ficava contente quando dava presentes, e ninguém era tão rico que um presente para ele foi exaustivo” e “Com seu amigo, o homem deve amigável e recompensar presente com presente”. A tradição Nórdica via a vida em um padrão karmico em que igual demanda igual. Assim o conselho dado é para não dar ou pedir demais: “Melhor, assim é melhor não pedir ou orar, do que oferecer (ON: blota) muito, presentes procuram presentes de volta; melhor não sacrificado do que muito desperdício”. A relação aos poderes na espiritualidade Nórdica não é tão obsequioso como nas religiões monoteístas. No norte essa é a questão sobre os presentes e presentes em retorno. Uma fundação religiosa para isso é o fato de que os deuses não criaram a raça humana. Os primeiros humanos foram toras de madeira; Ask e Embla. A estes foi dado espírito, compreensão e sentimentos pelos deuses Odin, Höner e Lodur. Os deuses deram as qualidades da alma humana: felicidade, força e sucesso e assim receberam presentes dos homens em retorno. A runa Gifu revela uma troca de presentes, conhecimento e força. Isso revela como o que esta em cima comunica-se com o que esta em baixo e como eles se unem no meio. Essa runa também tem aspectos eróticos quais são conectados ao intercambio sexual entre as pessoas. A runa também representa as seis direções, as quatro direções elementais e para cima e para baixo. A runa Gifu é freqüentemente achado ao redor de pães sacrificiais, marcados com o sinal x. O sacrifício ou presente mais importante é o auto-sacrificio. Nenhum poder ou sabedoria mágica alcançada sem esse processo. A forma da runa denota um homem parado com os braços e pernas estirados. Odin, o arquétipo dos magos, recebeu as runas pelo sacrifício dele mesmo para ele mesmo: “... dado a Odin, eu para eu mesmo.”.

WYNJA (w): A runa da felicidade. O nome desta runa significa “felicidade”, ”alegria” e “satisfação”. A forma gótica de Wynja também denota pastagens “um lugar onde o gado pode ficar a vontade”. A alegria da runa denota um lugar e um estado de mente. Wynja é um antigo termo Germânico significando “perfeição”. Palavras como “desejo” em português e “wunch” em Germânico são relatadas a esse termo. Essa runa representa o cumprimento dos desejos e a alegria seguinte. A runa da felicidade da poder e habilidade para “ganhar”, também uma palavra relatada. A runa é a sétima no Uthark. Sete é tradicionalmente relacionado à perfeição, qual é o nome da runa. Ela corresponde ao espectro das sete cores. O arco-íris é a ponte que leva para o mundo da alegria. O sétimo céu é um conceito de um lugar de bem-aventurança e felicidade e Wynja esta denotando ambos, um lugar e um estado de mente. O numero sete tem também sido usado freqüentemente na magia Germânica denotando sorte. Wynja corresponde ao deus Frey quem de acordo com Snorre não apenas governa os grãos da terra, mas também a luz do sol e a paz entre os homens. “Ele trás os prazeres e paz mortal” de acordo com Adam de Bremen.

HAGAL (h): A runa do granizo Hagal é uma das mais importantes runas na magia rúnica. Ela contém as outras runas. A runa Hagal é a contraparte esotérica do fogo de Prometeus. Mas em vez de fogo ela é o gelo que cai do céu, o mundo dos deuses, para baixo na terra, o mundo dos homens. Esta é uma força que pode causar grande destruição, mas também contém grande conhecimento. A palavra Nórdica “hagel” originalmente significa “pedra”, “cristal” ou “pedra-cristal”. A palavra cristal é emprestada do Grego onde sua contraparte significa “que congelou”. Cristais, diamantes e gemas acreditavam-se serem peças que caíram do “céu-cristal” – o oitavo céu e esfera divina que pode ser achada além das sete esferas planetárias. No Futhark Escandinavo a forma da runa ( ) ilustra a conexão ao granizo. Esta forma pode facilmente ser usada como sigilo para um granizo. Os braços estão então ligados por uma linha que é rodeada por um circulo. Este símbolo revela a forma do cristal da runa e nessa forma, todas as outras runas podem ser achadas. Em uma forma estendida ( ) esta runa tem oito braços, quais revelam sua posição no Uthark. O numero oito é conectado a palavra “aett”. Hagal é a “runa-Mãe” que contém o potencial de todas as outras runas imanente. Como a oitava runa do Uthark ela dá o nascimento aos aetts de oito runas cada. Hagal é relatada a Hel e ao realismo do gelo, Nifelheim/Nifelhel. A palavra inglesa “hail” (significando ambas, granizo e saudação) e “Hel” são conectadas. Hagal pode também ser vista como uma peça da original saltstone da qual a vaca primitiva Audhumbla lambeu os antepassados dos deuse.

NAUD (n): A nona runa é a runa da necessidade. Naud denota “carência” e acima de tudo “necessidade”. Esta é a runa do destino e ela é conectada aos três Norns quais estão tecendo a teia do destino. Naud é também a runa da magia e iniciação. Magia é a habilidade de influenciar o destino, um conhecimento que às vezes nem os deuses possuem. Nem mesmo os deuses podem influenciar as decisões das Norns é a linha da vida que ao homem foi dado. Skuld, a mais jovem das Norns é então velado que ela representa o futuro.

Ela corta o fio quando chega a hora da pessoa morrer. Destino é conectado ao tempo e a morte. A iniciação mágica é o caminho para controlar o destino e para entrar, nos mais profundos níveis do realismo da morte. Odin pendurou-se nove noites na Yggdrasil profundamente ferido por pela lança para ser iniciado nos mistérios das runas. O realismo da morte consiste em nove mundos. A distância é nove dias a cavalo, como nós sabemos da jornada de Hermod para trazer de volta Balder e desse modo mudar o destino. Naud é a nona runa no Uthark. O fato de eu o numero nove é conectado a runa Naud é revelada no amuleto Sigtuna onde está escrito: “tem nove necessidades, lobo”. A conexão entre as Norns e o numero nove é refletida no tardio poema Edda “O Som do Sol” onde é dito: “Na cadeira das Norns, por nove dias eu sentei”. Na magia Nórdica o numero nove é recorrente. Nos livros da terra do gelo das artes negras ensina-nos a esculpir nove runas Naud, desse modo revelando a conexão entre o numero nove e essa runa. Nove é 3x3 e é desse modo um alto aspecto do poder mágico da trindade. As três bruxas em MacBeth (que podem ter sido inspiradas pelas Norns) cantam: “três vezes a ti e três vezes a mim, e mais três vezes para fazer nove”. Nove não é apenas destino e necessidade, mas também a possibilidade de influenciar o destino. Naud é tempo, destino, necessidade e morte, e desse modo ao renascimento. Naud é conectada aos noves meses de gestação de uma criança e a dor envolvida é uma iniciação em uma nova realidade. Na espiritualidade Nórdica morte e vida são intimamente ligadas. Certos aspectos do significado iniciático da runa Naud continuam na runa dezoito (9x2).

IS (i): O significado da runa do Gelo é como o nome revela é conectado ao gelo, inverno e frio. Essa é a runa de Nifelheim e ela representa as forças primais do realismo do gelo: o adstringente e materializante. O fogo e o calor fazem da água vapor subindo para o céu, enquanto o frio faz a água descer novamente para a terra. Por esta razão as forças do gelo estão associadas aos princípios materializantes. O frio faz as almas votarem do céu para a terra. Desse modo a runa do Gelo tem sido usada para “arrefecer” mentes que estão em grande afeto ou em estado psicótico. A runa do gelo é a runa do eu e representa a concentração e o foco. Ela é focada, absorvedora e egocêntrica. A runa Tocha corresponde aos sentimentos e a runa do Gelo os pensamentos. As suas forças são com o gelo claro. No gelo coisas do passado são mantidas. O gelo pertence ao realismo da morte e suas mais baixas regiões Nifelhel. No antigo Norte, a expressão “fazer gelo” significa matar alguém. O gelo pertence ao período de descanso e morte: a hibernação dos ursos e o estado depois do renascimento. Na tradição Nórdica o gelo representa o quinto elemento. A runa do gelo assemelha-se a um espinho e isso corresponde a suas qualidades. A runa do Gelo prega as coisas em baixo.

JARA (j): A runa do Ano. Jará representa o ano e especialmente um bom ano. A runa representa uma boa colheita e fertilidade. No Futhark tradicional é a décima segunda runa qual pode conectar os doze meses do ano. No Uthark é o numero onze. O numero onze é conectado a colheita e fertilidade mágicas como Sigurd Agrell revelou em seu livro. Em “Runornas Talmystik och Dess Antika Förebild” Agrell escreve que uma antiga observação numerológica mística pode ter conectado o numero onze com a fertilidade e a colheita anual. Um ano solar (365 dias) excede um ano lunar (354 = 12x29 ½) com onze dias. Esses onze dias acreditam-se ter uma influencia mística no crescimento do ano. Isso não parece improvável quando visto na luz do fato que o sol e a lua era usados para medir o tempo antigamente. A

runa consiste em duas meias-luas estilizadas circulando ao redor uma da outra. Elas são conectadas a Frey e Freya e seu poder de fertilidade que contribui a um bom ano. No Edda, Frey dá a gigante fêmea Gerd onze maças douradas. Elas correspondem ao poder fértil de Frey.

PERTRA (p): Pertra é freqüentemente chamada de runa Rocha. A palavra Pertra é geralmente vista como relatada a palavra Grega e Romana que significa pedra ou rocha, qual é "petra". A runa é também chamada "peorth" e é conectado ao inglês "birth" (nascer). Mitologicamente o deus é nascido fora do mundo-montanha (Mithras etc). A rocha é a mãe terra da qual útero a vida nasce, mas ela também pode representar o céu noturno (Nuit etc), o útero do qual os deuses nasceram. Isto deve explicar o porquê colocar a runa como duodécimo no Uthark. O céu noturno e os doze signos do Zodíaco são o útero do qual a vida é nascida. Mas o lugar da runa esta longe de obvio. Em certos achados a runa Pertra e a seguinte Eihwaz são trocadas. Na Kylverstone a runa Pertra esta antes de Eihwaz, mas nos achados de bracteate a runa Eihwaz precede a runa Pertra. Runas doze e treze são o centro da linha rúnica. As trocas de lugares podem aqui denotar a central dinâmica da linha. Há uma lógica numerológica em ambos lugares. Mas o fato é que ambas as runas são muito místicas e seu uso declinou por volta do quinto século. Pertra pode também significar "secreto". Pertra não é só o útero, mas também o tumulo e que pode também corresponder a seu lugar como décima terceira runa, uma vez que esse número é tradicionalmente associado com a morte. Pertra é as vezes como a bacia usada em lançar as runas. No som anglo-saxônico rúnico é dito "Peorth é tanto jogo e brincadeira para os orgulhosos..., onde os guerreiros sentam-se juntos na cervejaria felizes". Peorth byth simble plega e hleter wlancum Thor wigam sittha on beorsele blithe aetsome. Pertra pode ser compreendida como um jogo onde chances decidem a vez dos dados ou qual runa vira para cima. Isso ilustra a roda do destino e Pertra é a runa do destino da qual todas as outras runas nasceram. Pertra é o poder do destino e Lady Fortuna. Também pode ser de modo que o poema rúnico originalmente revelou outro significado onde à palavra guerreiros: "wigan" como "wifan", "wifes" e a palavra para cervejaria "beorseele" era "beorthseele", "salão do nascimento". O som rúnico pode então dizer que Peorth é "o jogo e brincadeira para os orgulhosos, onde esposas estão sentadas no salão do nascimento felizes juntas". Isso pode revelar o aspecto do nascimento da runa, e sua fertilidade. Pertcha é a deidade da morte e fertilidade quem dirige junto com Odin durante a caçada selvagem. Ela vive nas rochas ou no submundo.

EIHWAZ (ei): Eihwaz, também chamada "eoh" corresponde a arvore Yew. Em numerosos achados esta runa precede Pertra. Mas o lugar como décima terceira runa serve a ela, uma vez que ela é conectada a morte. Nos países do norte o teixo tem sido uma típica arvore de cemitério. Ela é também um símbolo de morte e vida eterna, uma vez que ela pode chegar a cerca de dois mil anos. O som rúnico anglo-saxônico: "Eoh é no lado externo não uma arvore feliz, dura, presa a terra, a guardiã do fog, suportada pelas raízes, uma alegria na terra herdada". A árvore Yew é uma arvore sagrada na tradição Nórdica e a árvore sacrificial em Uppsala provavelmente foi um teixo. O teixo representa a árvore do mundo Yggdrasil. A Yggdrasil tem freqüentemente sido acreditado ser um freixo, mas ela é chamada "eternamente verde" qual se encaixa no teixo. O teixo é também chamado de "agulha de cinzas". Eihwaz representa o pilar do mundo qual une de cima com os de baixo. Eihwaz é a

comunicação e a jornada por entre os mundos. Odin teve através de sua iniciação o conhecimento para fazer tais viagens e Yggdrasil é o cavalo de Odin. O teixo é uma árvore muito venenosa. Propriamente preparada, o veneno pode ser um alucinógeno poderoso. Alucinógenos têm sido usados em todas as culturas antigas como um método de "cavalgar" entre os mundos. O teixo era também usado para fazer amuletos mágicos e varinhas, mas acima de tudo para fazer arcos. O deus do teixo é Ull, deus da caça e do arquerismo. No Grimnismal é dito que ele vive em Ydalir, o vale dos teixos: "Ydalir é casa de Ull; ali ele fundou sua casa". Eihwaz é a flecha e o pilar e representa o falo. Pertra é o útero. Juntos eles formam o meio da linha rúnica.

ALGIZ (z ou –R) Esta runa é comumente chamada de runa Elk uma vez que seu nome pode representar como "alce". A aparência chifruda da runa também aponta sua direção. Algiz representa o reino animal, e o deus cornífero (estes aspectos também correspondem ao Sol). Algiz não é apenas o alce, mas também outros animais chifrudos como os veados. Quatro veados estão comendo as folhas da árvore do mundo e podem ser conectados a esta runa. O nome desta runa possui muitos significados. Algiz significa "proteção" e é conhecido que esta runa é uma runa clássica de proteção, especialmente quando quatro runa Algiz são colocadas num "Aegishjalmur" ( ) – o capacete do pavor, um símbolo do dragão Fafnir. Algiz é também conectada a palavra "ahl" qual significa "lugar sagrado". De acordo com Agrell a runa é conectada ao "alcis" quais são os gêmeos divinos, adorados pelas tribos Germânicas de acordo com Tacitus. Estes podem ser Frey e Freya. Algiz pode ser esculpida em duas direções, denotando em cada direção o sexo masculino e o feminino. Estas duas variações vêem sido usadas também para denotar nascimento e morte. Na linha rúnica de Charnay, a runa Algiz é na mesma forma é na mesma forma que a runa Escandinava Hagal ( ). Nesta versão as duas formas da runa Algiz são conectadas. Masculino e feminino em um. Na Holanda este símbolo tradicionalmente denota casamento. A conexão com a palavra "ahl" – lugar sagrado – pode ter um significado sexual. Na linha rúnica escandinava esta é a runa do homem – Mannaz – e é fácil ver que ela parece um homem com os braços estendidos. A runa é então interpretada como um homem quem esta canalizando forças do mundo dos deuses.

SOL (s): A runa do sol. Essa runa simboliza o sol no céu, mas também a força divina por detrás dele. Em Avissmal podemos ler: "Sol é chamado entre os homens, "Sunna" entre os deuses. Sunna é a deusa do sol. Na tradição Nórdica o sol não é uma força masculina como nas outras culturas. Pelo menos em sua forma interior é uma deusa de quem o poder nutritivo traz fertilidade e vida para a terra. O deus Balder também pertence a esta runa. Ele é um deus do sol e sua morte representa a entrada do sol na realidade da morte. O culto do sol é muito antigo no norte e o movimento do sol, seu desaparecimento e retorno, como um tema central no culto. O sol representa proteção e vitoria. O sol é a força fértil conectada a virilidade, e ao poder da Vontade o qual pode sobreviver mesmo sobre a morte. O sol é também o olho do céu. O sol é um dos olhos de Odin. O olho que ele sacrificou na roda de Mimer (os sonhos e as memórias; o inconsciente) é simbolizado pela lua. A runa do sol corresponde ao destrutível gigante solar Surt que vive em Muspelheim. Ele representa o mais poderoso mas também mais destrutivo poder do sol.

TYR (t): Tyr é o antigo deus da guerra e do céu e a runa que leva seu nome simboliza seu poder. A runa Tyr esta acima de todas as outras runas de luta e vitoria. No poema Edda Sigrdrifumal nós podemos ler: “Runas de vitoria você deve conhecer se você deseja vitoria, e gravem-as no punho da espada, algumas no punho e no pino e duas vezes mencione Tyr”. Tyr representa coragem e justiça. Tyr é a força da lei e representa o equilíbrio e a ordem (algo que é mantido pela runa Reid). A forma da runa revela ambas a espada e a escala. A runa também ilustra o pilar que suporta o teto do céu. A runa Tyr simboliza a parte da Yggdrasil que esta acima da terra, como o Irminsul dos Saxões. Tyr é a runa da bravura e do auto-sacrificio. Ele colocou sua mão na boca do lobo Fenriz como uma segurança quando os deuses o colocarem nas correntes. O lobo mordeu fora suas mãos quando as correntes foram colocadas. A runa Tyr traz vitoria, mas vitoria que requer auto-sacrificio. A runa é masculina e fálica. E é freqüentemente vista como a runa do homem enquanto a runa seguinte como a runa da mulher.

BJARKA (b): A runa do Vidoeiro. O nome desta runa significa “Vidoeiro” ou “Ramo de Bétula”. A forma desta runa pode ser interpretada como dois peitos femininos ou como o perfil de uma mulher grávida. Essa runa representa a fertilidade e o nascimento de uma criança. Em antigos ritos de fertilidade jovens homens perseguiam jovens mulheres e chicoteavam-nas com ramos de Bétula. Esta cerimônia tinha lugar na primavera. A alma feminina acreditava-se ter uma ligação com o vidoeiro e era comumente acreditado que a alma feminina habitava o vidoeiro após a morte. O vidoeiro representa fluxo da vida no nascimento e na morte. O vidoeiro é também ligado a bruxaria e ao transe sejd. A cerda na vassoura da bruxa era tradicionalmente feita de vidoeiro. O vidoeiro é tipicamente uma árvore nórdica. O vidoeiro foi a primeira árvore a voltar depois da ultima grande era do gelo e simbolizou o nascimento e uma nova criação. As deusas Frigg e Freya são conectadas a árvore.

EH (e): Essa runa é chamada de runa Cavalo. A palavra “Eh” significa cavalo e a interpretação mais comum para esta runa é sociedade, amizade e cooperação. A runa teve sido usada em cerimônias de casamento e sociedade. A runa contém também um significado mais oculto. Ela é a runa 18 no Uthark e 18 é o numero de Odin (2x9, Odin conhece 18 sons de poder, magia conectada á Odin é construída sobre o numero 9 e 18). A runa é desse modo, conectada a Odin. O cavalo é também conectado a Odin. O cavalo de oito pernas de Odin Sleipner carrega-o entre os mundos. A palavra “Yggdrasil” significa “Cavalo de Odin” e é o eixo entre os mundos usado pelos magos quando estão viajando por eles. A runa cavalo é conectada a jornada por entre os mundos. Ela é também conectada a runa Reid. O cavalo é visto como o animal mais mágico na tradição Nórdica. Uma cabeça de cavalo intimidou os “landvettirs” quais acreditaram dar ma sorte. Mas ao mesmo tempo a cabeça de cavalo foi colocada sobre um poço para protegê-lo. O cavalo está intimamente ligado a morte. No solstício de inverno Odin cavalga com a legião de mortos na temida “caçada selvagem”. O cavalo também pertence á Hel. O submundo consiste de outros nove mundos, separados dos nove mundos da Yggdrasil. Esses mundos são chamados de “Heldrasil” qual pode ser interpretado como “Cavalo de Hel”, a fêmea negra e contraparte do submundo da Yggdrasil. Entre certos fazendeiros, “Cavalo de Hel” é uma concepção mística da morte e seus reinos. A runa Eh é também conectada ao carma e a justiça. Em muitos mitos ações boas e más são

colocadas em uma balança no submundo. Esta runa pode ilustrar a balança. A forma da runa pode ser interpretada também como representando um cavalo, mas às vezes como duas pessoas apertando as mãos. O significado de sociedade é então revelado. A runa Eh é conectada ao totem do homem, o fylgja. Este animal ajuda-nos a viajar entre os mundos e é talvez nosso grande guia através da vida e da morte. E é dito que “Marr er manns fylgja” – O cavalo do home é fylgja.

MANNAZ (m): A runa do homem segue a runa do cavalo; Mannaz representa o homem na balança. A forma desta runa é às vezes interpretada como um homem e uma mulher segurando no outro. A forma X pode também ser achada na runa, ilustrando a comunicação entre os mundos acima e abaixo, e as quatro direções. Essa runa pertence ao mundo do homem. A runa é a 19 no Uthark. O 19 une os sete planetas e os 12 signos do Zodíaco. Essa é uma concepção muito antiga deque o homem foi criado pelas forças dos planetas e das estrelas. A runa “Manna” no Futhark Gótico tem o duplo significado da árvore e do homem. Na espiritualidade Nórdica o homem é conectado com as árvores. Isso é evidente também da linha rúnica Escandinava, onde a runa do homem tem uma forma similar a uma árvore (idêntica a runa Elk).

LAGU (l): Esta é a runa da água. O nome da runa pode ser achado em varias palavras; o Sueco “lag”, ”lagun” o Inglês “lake”, “lagoon”. Lagu não denota apenas água, mas também á palavra fluido (SW: västka). Lagu é a lei básica (SW: lag) da vida. A runa representa as águas originais de Nifelheim que é o pré-requisito de toda a vida. Lagu, como a água é intimamente ligada com a lua. A água se move nas fases do fluxo e refluxo, através das fases da lua. O ciclo da lua também reflete a menstruação e Lagu é a runa do sangue e dos fluidos corporais. Lagu corresponde a magia e a bruxaria e nos nomes “logr” ou “laukar”, ela significa “bruxaria”. A runa é conectada aos sonhos quais são influenciados pela lua e pelos fluidos corporais. Lagu é também conectada a deusa Nerthus e aos deuses Njord e Aegir e sua esposa Ran e suas nove filhas. A runa é o numero vinte no Uthark. Vinte é freqüentemente conectada a água e a lua. Sigurd Agrell tem uma teoria sobre como o numero vinte é achado na tradição Nórdica apontando Aegir, Ran e suas nove filhas: “Se nós nos atrevêssemos a supor que elas tem tantos filhos como – essa simetria é comum na mitologia -, o mar no folclore Nórdico pode ter sido representado por 20 demônios aquáticos (2+9+9)”. Na tradição Nórdica um vazamento cerimonial de água sobre as pessoas era comum – vatni ausa, um derramamento de água como um batismo.

ING (ng): A runa Ing representa o poder masculino da reprodução. A runa ilustra o esperma ou um falo. A palavra Ing significa esperma ou semente (SW: frö). Ing é um deus correspondendo a Frö ou Frey. Este deus é o marido de Freya e o deus da fertilidade. Ing pode também ter sido a contraparte masculina de Nerthus, a deusa da terra. A Dinastia Mística Real Sueca a “Ynglingarna” pode supostamente traçar sua linha familiar de volta ao deus Yng ou Ing. A palavra sueca “Yngling” significa um jovem homem viril. A runa é conectada a primavera. De uma perspectiva mágica a runa contém o potencial. A runa é a semente da qual ela vem.

ODAL (o): Odal denota “propriedade/estado real” ou “herança”. O Odalman é um proprietário de terras independente. Odal também denota “nobre” (SW: ädel) qual aludi ao Odalman quem de acordo com a tradição tem o poder de clamar vida, poder e terra. A palavra “nobreza” também pode ser rastreada para Odal (SE: ädel). A runa Odal é também conectada á família e aos direitos históricos. A runa Odal é a runa do clã, aos familiares e a nação. Ela representa um limite e uma proteção. A runa ilustra uma parede com uma larga abertura. Ela é também a runa Ing ficando firmemente sobre duas pernas no chão. O aspecto mágico da runa é para achar raízes e uma ancoragem na historia. As antigas formas de espiritualidade foram cultos ancestrais em qual o homem viveu em direta ligação com seus ancestrais e os lugares que eles habitaram. Os ancestrais viveram freqüentemente em objetos mágicos, especialmente arvores que eram conectadas as suas almas. O culto da arvore e o culto ancestral sempre foram intimamente ligados. A runa Odal representa as raízes das pessoas e fundação histórica. Ela é uma runa de proteção e ela pode ser achada em antigas casas. O lugar da runa na linha não é obvio. Às vezes ela é colocada após Dagaz, como em Kylverstone. Mas em muitos achados ela era colocada antes de “Dagaz”.

DAGAZ (d): Esta é a runa do Dia. Ela denota preferencialmente a luz do dia mais do que o dia como um período de tempo, embora ela ilustre o tempo do amanhecer ao crepúsculo. Dagaz representa iluminação, claridade ou despertar. Ela é usada como proteção contra bruxaria e era esculpida em portas e janelas. Dagaz é a runa da culminação. Ela representa o zênite e o clímax. A runa Jara representa o ciclo do ano quando se transforma no solstício de inverno, e Dagaz representa o solstício de verão. Dagaz é o mais alto ponto de um ciclo e o inicio de um novo. Ela é similar a borboleta e representa o passo fora da crisálida e o passo para uma nova realidade.

FEH (f): O nome desta runa denota “gado” ou “pecuária”. O gado tem sido equivalente a riqueza e a runa é freqüentemente chamada de runa da riqueza. No Futhark Elder esta é a primeira runa, qual é o melhor argumento para a teoria do Uthark. Ela parece ressonável com o animal primal “Ur” veio primeiro e o gado manso “Feh” depois. O nome “Runa da Riqueza” também denota que essa runa é conectada a recompensas e riquezas que se reuniu. Este seria logicamente o ultimo passo em um processo. De acordo com o Uthark esta runa representa a realização de um processo e a recompensa seguinte. Os enormes poderes primordiais e caóticos da runa Ur que a linha rúnica começa foi amansado e estão sobre o controle do mago na runa Feh. O relacionamento entre a primeira e a ultima runa revela como elas são dois lados de uma moeda. Elas representam os extremos que facilmente passarão de um para o outro. Desde que a espiritualidade Nórdica não foi criada ao redor de uma perspectiva linear do tempo, mas cíclica, um novo ciclo começa depois de Feh, iniciando com uma nova runa Ur.

O Uthark versus o Futhark

A teoria do Uthark é controversa. Muitos runologistas duvidam que ela tenha qualquer significado real. Mas há também um numero de sérios runologistas que acreditam que ela possa ser possível. Isso tudo depende sobre como olhamos as runas. A teoria do Uthark não é principalmente dependente nos achados, mas em sua correspondência com a mitologia Nórdica, numerologia e tradição mágica. O achado mais importante que para um certo grau

suporta a teoria do Uthark é a Kylverstone de Gotland, qual é o mais antigo achado que revela uma linha rúnica completa. Ela começa com uma linha vertical antes da runa Ur (alguns estudantes acreditam que essa linha é uma runa Feh incompleta ou quebrada). A ultima runa é uma runa oculta clássica, ou um sinal que pode ser uma versão da runa Feh. Este antigo achado de uma linha rúnica completa, que foi achado em uma tumba, pode muito bem revelar a linha rúnica original. Ela também é conhecida de outros achados que este código transforma o Uthark em um Futhark foi comum entre magos rúnicos. Freqüentemente as runas foram movidas um passo para conciliar o significado do que estava escrito. Se nós movêssemos as runas um passo para trás na linha, o nome “Hel” poderia tornar-se WBM. A linha rúnica completa pode ter sido arranjada nesta maneira para afastar não iniciados de agarrar seus verdadeiros segredos. Na historia de Egil Skallagrimsson é dito como o mago rúnico Egil chegou em uma fazendo onde a filha na família estava seriamente doente. Egil achou um pedaço de barbatana esculpido com runas debaixo de sua cama. É um jovem de uma área que tentou esculpir runas do amor para conseguir o amor dela. Mas ele esculpiu as runas erradas e em vez deixou-a doente. Egil removeu as runas do jovem e esculpiu novas runas para curar a garota. Depois Egil afirma que: “Um garoto fazendeiro não deve esculpir runas, se ele as colocar errado: muitos homens podem ser enganados por marcas sobre varais escuros.”. Assim nós fomos ensinados que há um grande risco que os não iniciados nos segredos das runas possam arrumá-las incorretamente.

É interessante de uma perspectiva runomagica que o mais antigo achado de uma linha rúnica é de Gotland e que ela pode estar representando um Uthark. As runas podem ter suas origens na tradição dos Goths, de quem o nome da tribo veio do deus Gaut (Gotos, Got, Gut). Gaut significa deus e é um dos nomes de Odin. Odin é aquele que foi iniciado nos mistérios rúnicos e é a partir dele que o homem conseguiu pegar o conhecimento sobre as runas. Os Goths são pessoas de Odin e é freqüentemente clamado que Gotland é a região nativa dos Goths.

O Futhark é às vezes como uma linha rúnica esotérica externa. Ela começa com o manso – Feh – qual é seguido pelo selvagem na forma de “Ur”. O Uthark é uma forma negra da linha rúnica qual em acordo com os mitos Nórdicos começou no inicio com as forças do caos.

De uma perspectiva mágica a linha rúnica não é uma linha linear, mas deve ser arranjada em um círculo. Neste círculo de 24 runas as runas também estão representando às 24 horas do dia e os doze signos do zodíaco. Colocada em um círculo nós podemos ver como a linha rúnica pode ser lida tanto no Futhark como no Uthark

Não apenas as runas separadas, mas a linha rúnica toda eram usadas em operações mágicas. A linha rúnica por si só contém poder mágico e resume todas as qualidades mágicas das runas separadas. Portanto, não é improvável que a generalizada formula mágica ALU pode confirmar a teoria do Uthark. Se as runas na formula foram adicionadas numerológicamente (A=3, L=20 e U=1) ela forma 24 – o numero da linha rúnica completa. A fórmula ALU contém a linha rúnica completa e é a síntese dos poderes das 24 runas. A fórmula ALU é interessante também da perspectiva do Futhark, onde ela se torna 27, qual é 3x9. Repetir um número mágico como nove três vezes acredita-se aumentar seu poder. O termo “alu” significa sagrado e é conectada a palavra “ale” (SW: öl) e denota inspiração divina e poder mágico.

O Futhark Elder e o Uthark são divididos em três aettir. No Futhark as três runas que iniciam cada aett ilustram o aett: Frey (Feh), Hagal e Tyr. No Uthark essas runas são as ultimas em cada aett. Há três meios de dividir o aettir no Uthark:

1). Pode-se começar a partir do final, com Frey (Feh), Tyr e Hagal. Mas isso irá complicar a lógica da disposição do Uthark.

2). A última runa de cada aett pode ilustrar o aett. Eles serão o aett de Hagal, Tyr e por ultimo Frey.

3). Um nomeia o aettir depois outras runas e poderes, como no Futhark usando a primeira runa de cada aett. Nós iremos então ter o aettir de Ur, Naud e Bjarka. Isso indica três aettir femininos: Ur/Audhumbla, Naud/as Norns e Bjarka/Frigg ou Berchta. Esses aettir representariam criação, tempo/morte e finalmente ressurreição.

Capítulo Três

RUNOSOFIA

Um conhecimento sobre os nove mundos na antiga tradição Nórdica é tão importante quanto o conhecimento das runas. Os nove mundos não é apenas a morada dos personagens mitológicos, mas também representa os aspectos da existência e da consciência humana. Os nove mundos são conectados pela árvore do mundo Yggdrasil qual é o eixo no meio do universo. Eles podem ser divididos em três tríades onde os três primeiros representam o xamanico “mundo superior”, ou super consciente do homem. Os três seguintes representam o “mundo do meio” e a consciência, enquanto os três últimos representam o “submundo”, e o inconsciente ou desconhecido.

MUSPELHEIM: O realismo do calor e do fogo. Um dos dois pólos extremos das forças cósmicas. A palavra “muspilli” significa “mundo do fogo” e essa é a morada dos poderes que iniciarão o Ragnarök. Muspelheim está no sul. E é governada pelo gigante do fogo Surt quem comanda suas legiões, os filhos de Muspel. Surt carrega uma espada flamejante. Muspelheim representa as forças expansivas e convexas do universo. Muspelheim é plasma e energia pura.

ASGÁRD: O mundo dos Deuses. Asgárd é a casa de Aesir e de Vanir. Ao redor de Asgárd existe um murro que foi construído por um gigante. O Aesir são deuses de guerra, e os construtores do universo. Eles mantêm a ordem no cosmos. Eles estão em guerra com os gigantes, mas há também alguma cooperação entre os dois. Asgárd é o centro de “önd”, o espírito e sopro o qual traz vida.

VANAHEIM: O mundo de Vanir. O Vanir é o outro grupo de deuses e é freqüentemente pensado que eles podem pertencer a uma raça mais antiga e poderosa que os Aesirs. Odin foi ensinado os segredos mágicos pela deusa do Vanir Freya. O Vanir é conectado a fertilidade e água. Ali estão também os deuses da bruxaria. Vanaheim é o realismo da sexualidade. O deus do Vanir Frey é retratado com um enorme e ereto falo. Frey e Freya estão unidos em um hieros gamos, um intercurso sexual sacral e casamento. A “fylgja” pertence á Vanaheim. A fylgja é o animal totem e o espírito fêmea guardiã guiando o homem. A fylgja é conectada aos Dises e o principal Dis é Vanadis, um epíteto de Freya.

LJUSALFHEIM: Os elfos de luz são os elfos celestes. Eles são relatados a Vanir quem são chamados elfos em Lokassena. O deus Frey vive em Alfheim. Á Frey foi dada Alfheim pelo Aesir. Os elfos tinham um culto maior ao redor deles do que os revelados através dos mitos. Os elfos são espíritos da natureza e os elfos de luz são relacionados às fadas. O sol é chamado "alvglans". Ljusalfheim é como Vanaheim conectado a sexualidade e fertilidade, mas também ao intelecto e a clareza da mente. Ljusalfheim é o assento do "hugr", o pensamento.

MIDGARD: O mundo do homem. O mundo material e natureza física. No homem, Midgard representa o corpo físico, chamado "lik". Ele não foi criado pelos deuses. Os primeiros dois humanos foram criados de dois pedaços de madeira. Através de Voden, Vile e Ve o corpo físico/peças de madeira foi dado vida e espírito, compreensão e percepção sensorial e também emoções e outros sentidos.

SVARTALFHEIM: Os elfos negros são os elfos do submundo. Eles são artesões e ourives e criaram os mais finos tesouros e armas. Eles são relacionados aos anões. Os elfos negros são como os elfos de luz espíritos da natureza. Eles vivem embaixo das rochas, em montanhas e embaixo da terra. Eles representam a força modeladora. Qual traz a forma, o "Hamr". Se os elfos de luz são o intelecto, os elfos negros são os sentimentos.

JOTUNHEIM: O realismo dos gigantes. Comparado aos deuses os gigantes pertencem á uma raça antiga. Eles representam o caos, as forças que se encontram fora da ordem do cosmos, criada pelos deuses. O castelo de Utgârd encontra-se em Jotunheim. Os gigantes são extremamente sábios e todas as memórias dos tempos antigos são guardadas entre eles. O poço de Mimer pode ser achado em Jotunheim e Odin sacrificou seu olho nele para ganhar acesso aos segredos de Mimer – "minni". Jotunheim representa "minni", a memória mágica. O bem de Mimer corresponde ao que no ocultismo às vezes é chamado de "registros akashicos", o lugar ou nível onde todas as coisas de todos os tempos são mantidas.

HELHEIM: Helheim ou Hel é o mundo da morte. Esse é o mais incompreendido e mal interpretado dos mundos Nórdicos. O verdadeiro significado de Hel foi envolto em ignorância. Isso na é surpreendente uma vez que o nome "Hel" signifique entre outras coisas "o escondido" ou "o encoberto". Helheim é o mundo do nada e inclui os nove mundos que são as contrapartes negras dos nove mundos da Yggdrasil. Hel foi interpretado como o inferno Nórdico onde todos que morrem na cama (por doença) irão acabar. Hel é o mundo dos mistérios ocultos. Ele não é apenas morte, mas também qual antecede a vida. Hel é como a terra, dando a vida através da decadência e da morte. Hel é uma deusa negra, uma dupla natureza de vida e morte. Isso é refletido em sua cara qual é metade azul e metade como carne, ou em outra interpretações branca e preta. A estrada para Hel leva lá no fundo para o submundo através de vales negros e em cima do rio Gjöll. Helheim é guardado pela jovem donzela Modgunn quem só deixará passar um após um que teve revelado nome e descendência. Helheim é também guardada pelo terrível cão do inferno Garm. A estrada para Hel dura nove dias e leva inumeráveis dificuldades. Isso corresponde aos nove dias de Odin na Yggdrasil. Hel é o realismo da morte onde os segredos da existência – as runas – estão ocultos. Hel é a realização. Hel não é um lugar para sofrimento e sim um lugar onde o conhecimento completo pode ser achado, o conhecimento oculto ou encoberto. Hel é o assento da alma dupla chamada "Várd".

NIFELHEIM: O realismo do inverno e do gelo. Esse é o mais profundo de todos os mundos e encontra-se abaixo de Hel. Nifelheim é o outro extremo do universo e é um oposto ao Muspelheim. Este é um principio adstringente e côncavo. Nifelheim é o peso máximo e é conectado aos buracos negros. Hel, a deusa da morte foi jogada para baixo no realismo do gelo e construiu seu mundo sobre ele. Nifelheim é às vezes chamado de Nifelhel e é pensado ser um lugar mais escuro e assustador do que o realismo da morte. Aqui é onde os criminosos são trazidos após a morte. Do centro de Nifelheim a primavera Vergelmer flui em onze rios. Em Vergelmer o dragão Nidhögg vive. Nidhögg representa a anti-força do universo, o principio destrutivo encorpado. Mas não se esqueça que a maioria foi das águas de Nifelheim que toda vida uma vez começou.

Nove mundos e vinte e quatro caminhos

O símbolo mais importante no ocultismo ocidental qual ilustra a estrutura do universo é a "Árvore da Vida" da Cabala. Ela consiste em dez mundos representando os dez níveis de manifestação e criação, da primeira idéia a realização. Os dez mundos são conectados por vinte e dois caminhos correspondentes aos vinte e dois trunfos do tarô e as vinte e duas letras do alfabeto hebraico. A espiritualidade também tem um símbolo para o universo, mas ele é construído de acordo com outro sistema. Em vez da visão da criação fluindo de uma única fonte, o mito nórdico da criação começa com uma reunião de duas forças polares. Nos mundos criados a ambos vida e morte, enquanto na Cabala foca em um dualismo entre bem e mal, onde morte e "mal" não são incluídos na estrutura da criação. Em vez uma sombra gigante da Árvore da Vida é criada, a "Árvore da Morte". Isto é, ate certo ponto representado por Heldrasil e os nove submundos de Hel na espiritualidade Nórdica. Mas ao mesmo tempo não há tão extremo dualismo no sistema nórdico. Vida e Morte são entrelaçadas em uma unidade. Os deuses e seus inimigos, os gigantes, freqüentemente cooperam.

A árvore do mundo nórdica Yggdrasil pode ser comparada á árvore da vida. A Yggdrasil pode ser desenhada de uma maneira que ligeiramente lembra a cabalística árvore da vida, mas qual contém vinte e quatro caminhos representando as runas. As runas são aspectos da teia chamada "a teia de Urd (Wyrd)" que conecta o universo e os diferentes mundos. Os caminhos da arvore do mundo são como a linha rúnica construída de três aettir contendo oito runas cada.

Há claro, variações no arranjo, o significado dos aettir e seus nomes, bem como a posição dos mundos e seus caminhos. Nós estaremos usando aqui um método que foi baseado no Uthark focado na idéia de que tudo foi criado da união entre as duas forças polares primordiais. Há três aettir: O aett Ur qual representa o fluxo das forças do realismo do fogo e do gelo e como isso é a fundação para os outros mundos. O aett Naud representa o tempo e a roda do destino. Essas são forças cósmicas quais por necessidade movem-se fora do controle do homem. Através da iniciação no segredo das runas, o homem ganhará controle sobre a roda do destino e os mundos fora de Midgard. O aett Bjarka pertence ao mundo do homem, sua vida e qualidade da alma. Este é também conectado a iniciação e ao renascimento. Os dois realismos primitivas de Thurs são aqui isolados do homem, quem criou uma alma completa (o Lik, Värd, Önd, Hamr, Fylgja, Hugr e Minni são aqui conectadas) que existe entre os dois extremos sem ser rasgada em qualquer direção.

O Uthark e os 24 caminhos

O aett Ur

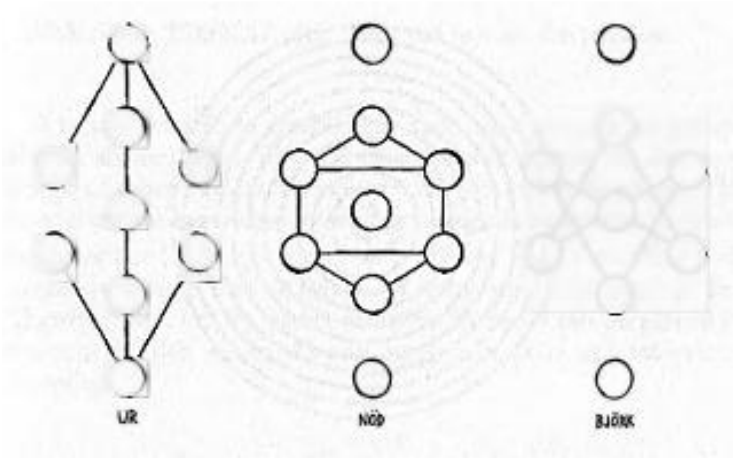
1. UR. Nifel – Hel: Vergelmer e o rio primordial que deu origem ao universo.
2. THURS. Nifel - Jotun: Os rimthurses foram criados em Nifelheim e habitam Jotunheim.
3. AS. Muspel – As: Os deuses foram criados do calor. Energia dinâmica divina.
4. REID. Nifel – Svartalf: Do gigante primordial os anões foram criados. Os quatro anões primordiais suportam o mundo.
5. KEN. Muspel – Ljusalf: Uma faísca de fogo torna-se a luz em Ljusalvheim e dão origem ao sol, Alvglans.
6. GIFU. As – Mid: Os deuses dão ao homem qualidade de vida e alma de presente. Homem responde com presentes sacrificiais em retorno.
7. WYNJA. Muspel – Vana: Luz e Energia. Alegria e fertilidade. A runa do Vanir.
8. HAGAL. Mid – Hel: Morte e o oculto. A iniciação dos homens nos segredos das runas.

O aett Naud

9. NAUD. Hel – Jotun: Urd e Mimer. Destino e memória. Contém o segredo das runas.
10. IS. Jotun – Svartalf: Camadas de gelo no submundo quais cruzam o caminho dos homens em Hel.
11. JERA. As – Vana: Uma união entre Aesir e o Vanir. Odin e Freya.
12. PERTRA. Jotun – Ljusalf: O poço de Mimer (ou Urd) qual une memória e pensamento.
13. EIHWAZ. Svartalf – Vana: Um princípio fálico qual uni o centro dos instintos básicos com o centro da fertilidade.
14. ALGIZ. Ljusalf – As: natureza como um santuário divino. A casa das fadas nas árvores.
15. SOL. Ljusalf – Vana: Alvglans: o sol, como a natureza solar do deus Frey, como governador de ambos Vanaheim e Ljusalfheim.
16. TYR. Hel – Svartalf: o lobo do inferno é acorrentado pela corrente Gleipner, feita pelos anões.

O aett Bjarka

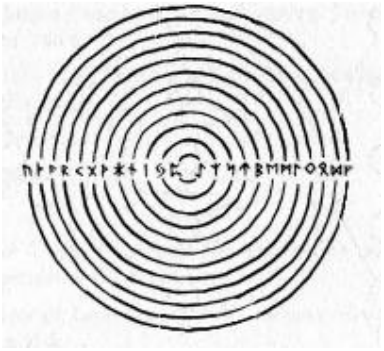
17. BJARKA. Mid – Vana: Renascimento. O poder fértil do Vanir.
18. EH. As – Jotun: Cooperação entre os gigantes e o Aesir. O nascimento de Sleipner. Jornadas á cavalo para Utgârd.
19. MANNAZ. Mid – Svartalf: A forma do homem é criada.
20. LAGU. Hel – Svartalf: A água do submundo sobe na primavera.
21. ING. Vana – Hel: A semente fertilizando o submundo.
22. ODAL. Mid – Jotun: O mundo do homem é demarcado e protegido das forças do caos.
23. DAGAZ. Mid – Ljusalf: O intelecto do homem. Iluminação. Claridade.
24. FEH. As – Svartalf: Os tesouros dos deuses, obtidos dos anões do submundo.



O Uthark Multidimensional

As runas não devem apenas ser compreendidas em uma perspectiva linear onde Ur é a primeira e Feh é a ultima. As runas simbolizam princípios multidimensionais. Olhando em diferentes arranjos das runas descobriremos significados ocultos.

Podem-se colocar as 24 runas em doze círculos um dentro do outro. A primeira e a ultima runa estão cada uma das extremidades do circulo exterior. As runas dos dois finais do Uthark irão então aparecer em pares em cada lado do círculo. O círculo interno consiste do par de runas do meio Pertra e Eihwaz. Assim encontramos doze pares de runas. Os números 12 e 24 são muito importantes de muitos modos. Eles representam o zodíaco, o dia, os meses etc. os pares de runas criam forças complementares e polares. Alguns são óbvios.



UR – FEH (1-24): o boi primordial/o boi manso, natureza/cultura.

THURS – DAGAZ (2-23): noite/dia.

AS – ODAL (3-22): Asgârd/Midgard, céu/terra.

REID – ING (4-21): Thor/Frey, estrutura/natureza.

KEN – LAGU (5-20): fogo/água.

GIFU – MANNAZ (6-19): dar/receber.

WYNJA – EH (7-18): harmonia/cooperação.

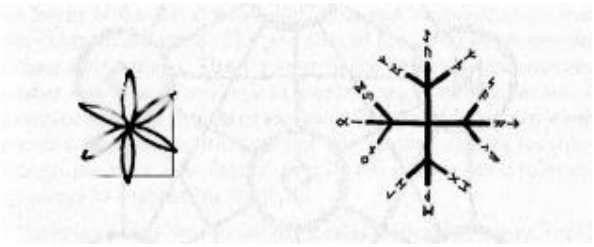
HAGAL – BJARKA (8-17): Hel/Frigg, morte/vida.

NAUD – TYR (9-16): Odin/Tyr, descida/preservação.

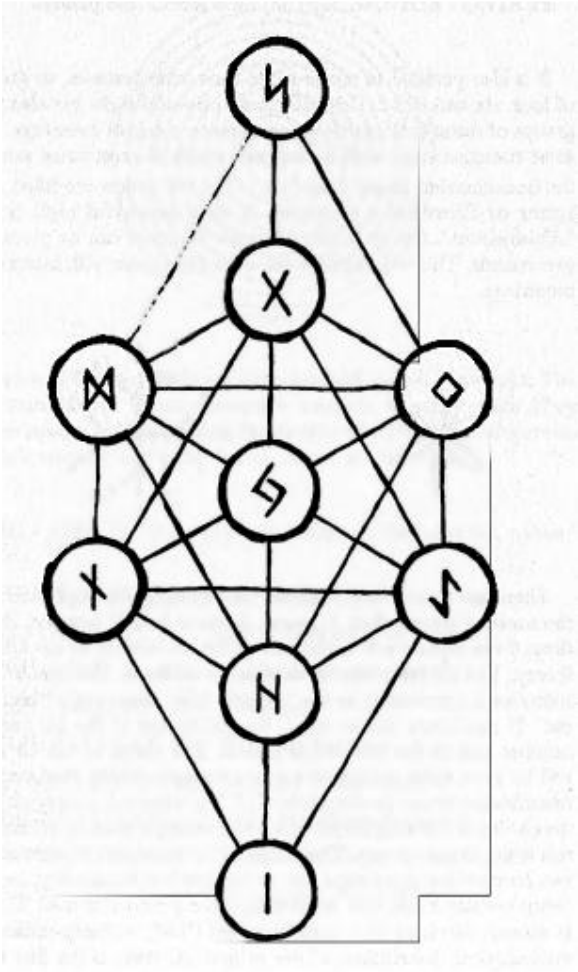
IS – SOL (10-15): inverno/verão, Nifel/Muspel.

JARA – ALGIZ (11-12): o útero/o falo.

É possível também criar arranjos triplos de runas, ou grupos de quatro, seis e oito. Isso criará sigilos poderosos, mas também novos grupos de runas quais poderão revelar novos significados inerentes. O sigilo rúnico mais comum na magia do norte é construído sobre a runa Escandinava Hagal (✳). Os seis raios são cheios com runas ou como padrões de flores. Um sigilo muito poderoso é o "Aegishjalmur". Em seus doze braços as vinte e quatro runas podem ser colocadas em duas voltas. Isso criará mais pares rúnicos com significados interessantes.



Há três métodos principais para explorar o significado das runas. Através de seu 1)nome, 2)forma e 3)posição. Todos esses três aspectos contribuíram para a probabilidade da teoria do Uthark. A runa Ur pode ser usada como um exemplo. O nome "Ur" indica uma conexão com a "origem" (SW: ursprung), "o primeiro" etc. Se tivermos isso em mente, a colocação da runa Ur como primeira na linha parece lógica. A forma da runa Ur será ainda mais marcante se nós girarmo-la de cabeça para baixo, então tendo semelhança com a nossa moderna letra "u". A runa representará então o cálice ou útero de qual tudo nasceu. Na mitologia isso é Ginnungagap. A forma da runa também representa os chifres da vaca ou boi primordiais, e é conhecido que o primeiro ser ao lado de Ymer é Audhumbla, a vaca primordial. Assim é mais obvio que a runa chamada Ur, é a primeira runa na linha.



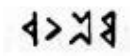
O nome da runa é o que principalmente denota seu significado. O que a forma revela é mais ou menos evidente em diferentes runas. Um bom exercício para aprender o significado das runas é gravar ou esculpi-las muitas vezes e meditar sobre o que elas parecem representar. O significado de muitas runas aparecerá um tanto distintos. A runa do Gelo assemelha-se a um sincelo, a runa Ing uma semente. Não é exagero ver Bjarka, qual é a runa feminina, ilustrada com um corpo feminino. A runa Tyr como uma forma fálica, mas também ilustra a função de Tyr como o deus da Ordem. Tyr é o pilar que segura o teto do céu. A runa Algiz qual significa alce, árvore e humano, ilustra todos esses significados (os chifres do alce, a árvore com troco e galhos e um homem com os braços estirados). A posição das runas é conectada as suas numerologias. A runa Ur é a primeira runa e denota o numero um. A runa Thurs é a numero dois. O numero dois é associado com os poderes da escuridão. É possível ler muitas conexões entre a posição da runa e seu significado na linha rúnica. Sigurd Agrell usa principalmente argumentos numerológicos para suportar sua teoria.

Há outro meio para ver o significado em certas runas, quais são evidentes quando as runas são utilizadas para divinação. Algumas runas irão então aparecer de cabeça pra baixo, ou elas estarão revertidas. A runas irão então comportar-se em quatro jeitos diferentes. Algumas runas são simétricas e podem aparecer de cabeça pra baixo, quando o fazem, o significado pode ser invertido:

UR, ALGIZ, TYR, EH, MANNAZ, ODAL.

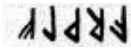
Algumas runas não são simétricas, e não mudam quando invertidas, mas sim revertidas. O significado é então revertido e não invertido:

THURS, KEN, PERTRO, BJARKA.



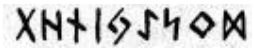
O terceiro grupo pode ser ambos invertidos e revertidos. Seu significado será então revertido e invertido:

AS, REID, WYNJA, LAGU, FEH.



O quarto grupo é de grande importância. Eles não podem ser nem revertidos nem invertidos. Seus significados nunca mudam. Significantemente eles são também nove em numero:

GIFU, HAGAL, NAUD, IS, JARA, EIHWAZ, SOL, ING, DAGAZ.



No capitulo que trata com runas e divinação nós iremos dar uma profunda olhada nas runas na divinação. A diferença entre as runas aparecendo invertidas e aquelas revertidas podem parecer primeiramente difíceis de compreender. Apenas através da experimentação pode-se achar a verdadeira compreensão. Nós iremos nos limitar agora a um profundo estudo das nove runas imutáveis. Elas estão também denotando os nove mundos.

MUSPELHEIM: A runa que representa o mundo do fogo é SOL. Ela é formada com um raio de luz e indica o poder e a dinâmica de Muspelheim. Em sua forma primal e destrutiva, a runa corresponde ao gigante Surt. A runa é como um raio e também é a imagem da espada flamejante de Surt.

ASGARD: Geralmente a runa As é associada á Asgârd, mas também Gifu pertence a ele. A runa do presente representa a união entre os deuses e os homens, os presentes que nós damos aos deuses e em fato que Asgârd é freqüentemente descrito como o centro do universo.

VANAHEIM: A runa obvia aqui é ING. Essa runa é relacionada á fertilidade e o principal deus do Vanir é Frey, quem é também nomeado Ing.

LJUSALFHEIM: Esse é o mundo da luz e da claridade e a runa que pertence aqui é DAGAZ. Esse é o mundo das fadas, qual é indicado pela forma de borboleta ou fada da runa.

MIDGARD: O mundo do homem é caracterizado pelos ciclos e pelo retorno das estações. A runas que pertence a Midgard é JARA, a runa das estações.

SVARTALFHEIM: Os elfos do submundo são seres ásperos, porem muito importantes na magia. Eles vivem nos tuneis embaixo das raízes da Yggdrasil e a runa que pertence aqui é EIHWAZ.

JOTUNHEIM: O mundo dos gigantes é o mundo das antigas forças extremas que resistem o cosmos que os deuses criaram. Eles são forças do caos e da necessidade, mas também sabedoria. Em seu mundo o poço de Mimer é relacionado ao poço de Urd. A nona runa NAUD corresponde a Jotunheim.

HELHEIM: Hel, a deusa da morte e seu realismo contêm o segredo das runas qual esta inerente no cristal de granizo. A runa HAGAL, pertence ao mundo de Hel.

NIFELHEIM: A runa do gelo pertence a Nifelheim.

A espiritualidade Nórdica não é dualista em questão de bem ou mal ficando em oposição e em um conflito insolúvel. O velho sábio da tradição Nórdica foi provavelmente mais matizado em suas visões e realizou que não há bem absoluto ou mal absoluto. Freqüentemente os deuses são mais traiçoeiros e imortais que os gigantes. Escuridão e luz não são conectadas ao bem e ao mal. Ambas as escuridão e luz existem em um equilíbrio como noite e dia. Cada runa tem um lado escuro e claro. Mas pode-se criar um grupo de runas negras, um grupo de runas brancas ou um grupo de runas neutras da linha rúnica. Nós iremos então ter três grupos de oito runas cada.

As runas negras são chamadas de “runas rökkr” ou “runas myrk”: A esta categoria pertencem:

UR, THURS, HAGAL, NAUD, IS, PERTRO, EIHWAZ, LAGU.

As brancas são chamadas “runas heid” e são:

AS, KEN, GIFU, WYNJA, SOL, TYR, DAGAZ, FEH.

As restantes são neutras:

REID, JARA, ALGIZ, BJARKA, EH, MANNAZ, ING, ODAL.

Mas cada runa tem um lado negro e outro branco. Esta deve, entretanto, não ser interpretado de uma maneira ética. As runas negras não têm que ser equivalentes ao mal. As runas negras são conectadas as funções relacionadas com a morte e ao submundo, mas também a sabedoria oculta das runas. Alguns aspectos das runas negras são conectadas ao útero e as forças primordiais da qual o mundo nasceu. As runas brancas podem causar estagnação e exaustão. O mundo é ensinado pela espiritualidade Nórdica, um equilíbrio entre os dois extremos.

A Escala de cores Nórdica.

Cores podem ser experimentadas e categorizadas em diferentes épocas e tradições. No Edda de Snorre, o arco-íris é descrito como possuindo três cores, enquanto outras fontes descrevem-no como possuindo sete. A escala de cor Nórdica pode ser dividida em nove cores quais correspondem aos nove mundos. As noves cores são as quatro cores primarias (vermelho, amarelo, vermelho e azul), preto e branco, para e dourado e a cor da terra – marrom. Elas estão conectadas aos nove mundos do seguinte modo:

Marrom: Midgard. A cor da terra e do solo. Mãe Terra, quem deu a vida e pegou-a de volta através da decadência. Nutrição e estabilidade.

Verde: Vanaheim. A cor da fertilidade e do florescimento da natureza.

Amarelo: Ljusalfheim. A cor do intelecto. Luz, claridade e comunicação.

Vermelho: Svartalfheim. Poder, emoções e instinto. Força mágica. Potencia. Ferro.

Azul: Jotunheim. O realismo dos gigantes na beira do mar. Água e o poço de Mimer. Memórias e sonhos do passado.

Dourado: Asgard. Poder divino, "önd". Glória e poder. O sol e seus raios.

Prata: Helheim. A lua e sua luz. A luz na noite. O poder da bruxaria e da more. Sonhos e alucinações.

Preto: Nifelheim. A concentração absoluta de força. O buraco negro. Morte e frieza absoluta. Portador da vida e da luz oculta. O todo-potencial.

Branco: Muspelheim. Energia pura. Total força ilimitada, perpetuamente radiando e expandindo.

Capitulo Quatro

O Homem e suas Almas.

A espiritualidade Nórdica não inclui uma separação simplificada entre corpo e alma. Os limites entre o físico e o espiritual são vagos e quando estudando os mitos pode-se ter a impressão que não há tais limites em todos os dias antigos no norte. Na descrição Nórdica do homem há muitos aspectos da alma. O homem consiste de nove almas. Sete destas são conectadas aos sete mundos da Yggdrasil qual é a atual criação se nós se nós não contarmos os dois realismo primais do Thurses. Muspelheim e Nifelheim representam dois extremos que não podem incluir neles qualquer um destes princípios da alma. O mundo e seus habitantes surgiram no Ginnungagap entre esses dois pólos. Assim os dois realismos dos Thurses precisam ser removidos quando discutindo os conteúdos da criação. Isso é ilustrado no aett Ur onde os mundos entre Muspelheim e Nifelheim são conectados e unidos. Esta unidade é homem e os sete mundos representando sete aspectos principais do homem.

O homem não foi criado pelos deuses. Ele já existia na forma de duas arvores – Ask e Embla (Elm). Esses dois registros foram achados numa praia pelos três deuses Odin, Höner e

Lodur (Loke). A praia indica que eles foram expulsos do grande mar primordial do qual de acordo com os mitos tudo se originou. No Völuspa isso é escrito:

"Do círculo três Aesir apareceram, poderosos benigna, ate a casa, encontrados em terra seca mal capaz, Ask e Embla sem destino".

"Respiração ele tinham nada, nem abraços eles ganharam, sem sangue, sem maneiras, sem a imagem de deus. Espírito e abraço, Odin e Höner deram, Lodur deu a imagem de deus e maneiras".

De Odin, Ask e Embla ganharam vida e respiração. De Höner eles ganharam compreensão e movimento. Lodur deu-os os sentidos e as emoções. Esses três presentes e a forma física do registro representam a divisão em quatro mundo ou níveis comuns no ocultismo ocidental.

O nível espiritual. O presente de Odin: Vida e respiração.

O nível mental. O presente de Höner: Compreensão e movimento.

O nível astral. O presente de Lodur: Sentidos e emoções.

O nível físico. Os Logos Ask e Embla.

Em um arranjo mais detalhado dos diferentes aspectos do homem, as sete formas conectadas aos sete mundos entre os realismos do fogo e do gelo podem ser incluídas:

1. LIK. O corpo físico. Matéria. Os logos Ask e Embla. O esqueleto e o quadro dos outros aspectos. Na antiga linguagem Nórdica o corpo físico foi chamado "lik". Este termo é pego do Sueco e denota um corpo morto, um corpo sem os outros aspectos. O Lik é conectado a Midgard.
2. ÖND. O Espírito, a respiração. A respiração e nosso espírito são intimamente conectados. É-nos dado vida através da respiração na natureza: o vento. O deus do vento é Odin. Önd é a essência da vida. Önd é a faísca ou núcleo. Toda a vida tem um núcleo de önd. Há önd na natureza e quanto mais forte önd for, mais poderoso é o lugar. Círculos de pedra, certas árvores e outras formações na natureza como pessoas e animais, podem ter uma alta quantidade de önd. Há três direções de önd: önd celeste, önd terrestre e önd do submundo. Önd celeste flui de cima para baixo, önd terrestre flui horizontalmente e o önd do submundo flui para cima. Locais de muito poder são um ponto de união entre essas direções de força önd. Entre os humanos o önd move-se da mesma forma. O centro fica no peito ao lado do coração ou levemente abaixo do umbigo. Ambos os pontos podem ser conectados a runa Gifu. Önd representa o termo indiano "prana" e "atman". A palavra é etimologicamente relacionada ao "atman", o espírito e a centelha divina. Önd é conectada á Asgard.
3. HUGR. O "hugen" ou "hugr" é a compreensão, o pensamento e a qualidade de consciência da alma. O "hugr" é uma metade da dupla hugr e minni, pensamento e memória. Estes são manifestados em Odin como os dois corvos Hugin e Munin. O hugr é o pensar analítico e ele representa as funções do hemisfério leste do

cérebro. O hugr pode fazer grandes jornadas, similares as jornadas da mente e do intelecto. O hugr voa com facilidade, é caracterizado pela claridade e pertence a Ljusalfheim.

4. MINNI. Minni é um aspecto muito importante da alma. Minni é a memória, mas em um sentido muito profundo. Ele representa a habilidade de viajar no reservatório de ações do passa e memórias dos tempos antigos. Essa memória mágica é simbolizada pelo poço de Mimer, qual representa os registros akashicos. Odin sacrificou um de seus olhos para ganhar a sabedoria antiga. Essa sabedoria pertence aos gigantes e o poço de Mimer pode ser achado em Jotunheim. Mimer esta personificando minni qual pertence a Jotunheim. Minni é o pensamento associativo qual representa as funções do hemisfério direito do cérebro. Hugin e hugr voam no futuro. Minni e Munin voam no passado, O conhecimento sobre o passado é mais importante do que os pensamentos sobre o futuro. No Grimnismal Odin diz:

   "Hugin e Munin voam sobre o mundo todos os dias; Eu temo por Hugin, m de que ele não retorne, mas também temo mais por Munin".

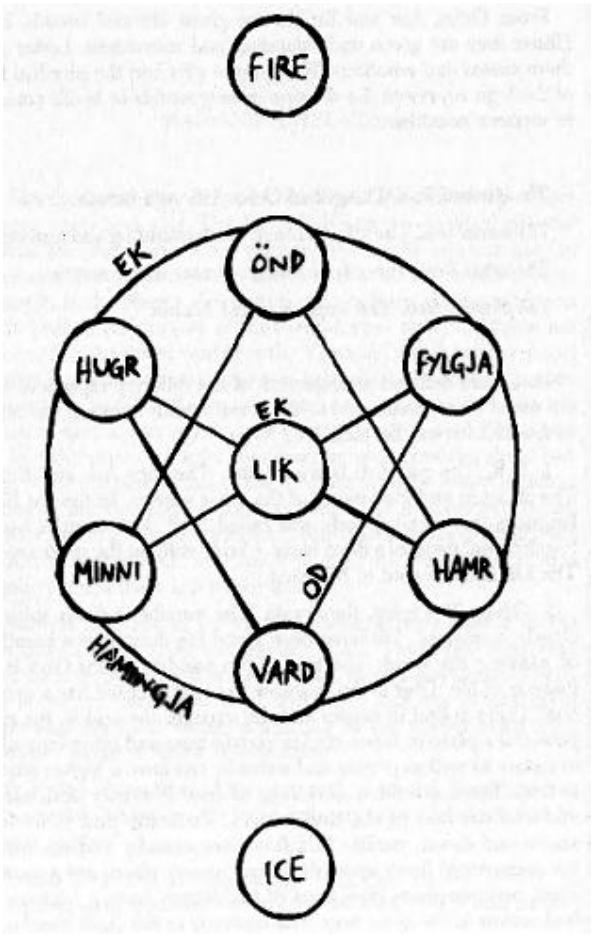
5. FYLGJA. Todo mundo tem um espírito guardião ou guia. Esse é chamado "fylgja" e é intimamente conectado ao Vanir e Vanaheim. O fylgja aparece em três formas: como um animal, como uma pessoa do sexo oposto e em uma forma abstrata. Indivíduos têm um fylgja tanto quanto famílias, tribos e a humanidade. È dito que o cavalo é o fylgja do homem. Animais totem são fylgjas inerentes. Uma pessoa clarividente pode ver o fylgja em outra pessoa. Ele é freqüentemente refletido na aparência da pessoa. A forma abstrata do fylgja relaciona-se ao brilhante, geométrica e um feixe sempre mutável de energia. O fylgja segue a pessoa através das vidas. Ele assiste o nascimento e guia nos sonhos e através da morte. O mago deve certificar-se de ter uma boa relação com seu fylgja e aprender como comunicar-se com ele. A concepção do fylgja viveu nos contos e historias sobre bruxas e seus animais mágicos.
6. HAMR. A forma de nossa aparência é controlada pelo nosso "Hamr", também chamado "Hamn" ou "Ham". A palavra denota "figura" ou "vestuário". Este princípio é o que controla todas as formas exteriores das coisas existentes. Este é o principio que dá de forma. O Hamr é conectado a Svartalfheim uma vez que os anões e os elfos negros são aqueles quem modelam e formam as coisas. Poderosos magos podem usar o hugr para mudar o Hamr, mudando a aparência e a forma. Durante um transe de êxtase ou profundo sono eles largam sua mente ou alma, e deixam o corpo com sua aparência. Eles irão em vez pegar a forma de um animal, usualmente seu fylgja. Isso é chamado mudar Hamr. Isso pode ser tão poderoso que outras pessoas podem acreditar que elas estão realmente encontrando o animal que o mago escolheu. Mas de acordo com os mitos, se o animal fosse ferido, o mago também seria. Este é o perigo com tais operações mágicas. Um encontro com um mago em outro Hamr geralmente torna-se sonolento e pode cair no sono. Isto indica que a pessoa esta entrando em tal mundo de percepção como o mago e vê o que ele esta projetando. Há muitos exemplos de mudança de Hamr na mitologia Nórdica. Odin, Loke e Freya são mestres nesta arte. Freya é mestra de Serjd e mudança de Hamr. Seu Hamr é um

falcão e ocasionalmente ela deixa os outros deuses pegarem emprestada sua forma. Depois no folclore, Freya e seus devotos tornaram-se bruxas e voam em vassouras. A vassoura é geralmente o instrumento que magas usam para entrar em transe.

7. VARD. A alma dupla do homem é chamada “Vard” ou “Vârd”. Certas pessoas durante suas vidas enviar suas Vard em jornadas para outros mundos. Para todas as pessoas o Vard é desconectado do corpo, quando a pessoa morre. O Vard é o mesmo que um fantasma ou assombrações. Ela pertence a Helheim. Há mais dois aspectos na alma que são importantes na espiritualidade Nórdica, mas que não podem ser conectados diretamente a nenhum dos mundos. Junto com os sete acima eles criam os nove aspectos principais do homem.
8. OD. A palavra “Od” significa “êxtase”, ou “êxtase delirante” e deu o nome de Odin. Odin tem um alter-ego chamado Od, quem é um amante de Freya. Od é o poder da inspiração divina. O êxtase que faz a mente transcender fora de si mesma. Odrörir, “que causa êxtase” é o nome do divino hidromel que simbolicamente induz ao êxtase divino. Odrörir é também o caldeirão ou cálice de onde este hidromel é pego. Este é o Graal original. A ultima interpretação do Graal como recipiente do sangue de Cristo é uma interpretação medieval errada. O Graal original na espiritualidade Nórdica é o cálice que traz êxtase. Odrörir é a intoxicação dos poetas e dos magos. Od é a consciência expandida, na qual se experimenta o profundo significado do mundo e a coerência de tudo. Od é a força que torna possível viajar entre os mundos. Od pode ser comparado aos tópicos ou caminhos que conectam os aspectos do homem mencionados acima com a criação.
9. HAMINGJA. Este é o poder total de que uma pessoa esta em possessão. A palavra denota “felicidade” ou “sorte” e é conectada ao fylgja e ao Hamr. A palavra é derivada de “han-gengja” – uma pessoa quem pode mudar a forma. O Hamingja é um poder sobrenatural que poderosas pessoas podem arquivar. Com este poder, pode-se mudar o Hamr e ter um bom contato com o fylgja. O Hamingja faz a pessoa vitoriosa e resistente. O Hamingja é fortificado quando os outros aspectos da alma são acordados, conscientemente e em equilíbrio. O Hamingja é poder e conhecimento unidos. O Hamingja pode ser visto como um poder mágico universal que cerca e capacita os outros aspectos da pessoa.

Há princípios adicionais de vida e alma na espiritualidade Nórdica. Um termo importante é “megin”, qual denota “poder” e “magia” ou “poder mágico”. Deuses, homens e fenômenos da natureza têm megin. Thor tem “asmegin” – poder divino. O mar tem “hafsmegin”, a terra “iadarmegin”, etc. Magne o filho de Thor, personifica este poder. O termo megin corresponde a “mattr” – poder. Megin também corresponde ao termo Japonês “Ki” ou o Chinês “Chi” – termos que podem ser achados nas artes marciais como Aikido, Tai Chi Chuan etc. As faixas nas artes marciais japonesas não apenas indicam o grau da pessoa, mas o nó concentra a atenção do praticante para o centro de ki corporal logo abaixo do umbigo. A faixa é também muito central na magia Nórdica e arte marcial Megingjord, o cinto de Thor foca sua gigantesca força.

A palavra Nórdica “ek” significa “Eu” e denota o self individual da pessoa. Ek também denota o nome da pessoa. Para muitas pessoas o self é focado sobre e no corpo físico, o “lik”. Quando a pessoa passa através da iniciação Odinica o ek expande e inclui todos os aspectos da alma. O ek do mago torna-se um com seu Hamingja.



Bruxaria do Norte e Magia Rúnica Prática

Como nas mais antigas culturas, magia foi uma questão central na antiga tradição Nórdica. Magia foi uma força atual que influenciou todas as partes da sociedade e da vida dos homens e feras. O mundo foi mágico e preenchido com força, qual foram reveladas em termos que denotam a megin da natureza. A espiritualidade Nórdica foi mais mágica do que religiosa. Não houve adoração unilateral dos deuses, e sim sacrifícios para se receber algo em troca. O respeito pela natureza foi grande e um dos mais importantes elementos da espiritualidade Nórdica foi o culto ás árvores. Todas as árvores estão representando forças e ações específicas. O universo consiste da arvore Yggdrasil qual conecta os diferentes mundos juntos. A Yggdrasil é o pilar do mundo que sustenta o céu. Se a árvore for cortada o céu caíra, e o mundo será destruído. O homem foi criado das árvores Ask e Embla. Um antigo pensamento é de que o Hamr e o corpo etérico de uma pessoa juntos com partes do önd e da memória passarão por uma árvore depois do corpo físico. A memória e a aparência da pessoa foi pensado viver nas árvores e em outros objetos da natureza. Nas antigas culturas, as árvores eram sagradas e

acreditava-se ser habitada pelos espíritos dos ancestrais. Nesses objetos, a forma e a face dos ancestrais tiveram sido vista como sombras da morte. O culto aos ancestrais é a mais antiga forma de religião e é conectada ao redor do culto dos objetos de poder na natureza. O roubo e a devastação da natureza que caracterizou nossa sociedade moderna foi nossa perda de conexão com á historia e nossa desconexão com nossas raízes que são conectadas as raízes ao nosso redor. Materialismo e a quebra do respeito pela natureza é um resultado das religiões monoteístas. Quando o divino é colocado num mundo difuso além do nosso, o resultado será que a alma e o foco serão removidos do mundo. Não há estado de oposição entre o Cristianismo e o materialismo. Eles partilham a mesma imagem mundial, com a única diferença que o materialismo realizou a absurdidade da teologia Cristã. Nas religiões antigas o divino esta em toda parte e o homem também faz uma parte dele. Tudo é poder e magia – megin – em diferentes formas e com a diferença na quantidade de força. O mago aprende como direcionar essas forças para trabalhar de acordo com sua vontade ou desejo.

A espiritualidade Nórdica consiste de ambos aspectos mágicos e religiosos quais são difíceis de se separar. O aspecto religioso tem um aspecto mais coletivo e social, enquanto o mágico foi mais conectado ao desenvolvimento da vontade do individuo. Este livro é focado nos aspectos mágicos. Diferente da ultima tradição mágica do ocidente, a tradição mágica Nórdica não era rígida e ligada por leis e sim mais intuitiva e espontânea. Magia Nórdica é relacionada ao xamanismo e Odin é freqüentemente visto como um xamã. A arte mágica Nórdica consiste de numerosos métodos que são mais ou menos relatados:

1. Magia rúnica
2. “uteseta”, ficando de fora e meditando
3. Sigilos
4. Encantamentos
5. Rituais
6. Magia natural
7. Locais de culto
8. Sejd
9. Odrörir

As runas podem ser usadas de numerosos modos diferentes. Unicamente a inspiração pode definir limites. Através o Edda e as historias das Terras do Gelo nós podemos aprender como usar as runas. Especialmente a Sigrdrifumal dá informações concretas sobre o uso de certas runas. Em certos casos é obvio o que as runas estão significando, em outros casos pode-se adivinhar ou usar os discernimentos. Primeiro runas da vitoria são mencionadas. Elas devem ser gravadas em armas enquanto se canta “Tyr”. No próximo verso runas são mencionadas, quais protege contra mulheres perigosas:

“No teu chifre esculpir

e na parte traseira de sua Mao

e marcar o prego Naud”

Certas runas de ajuda são mencionadas, para ajudar a mulher com a gravidez. Elas têm que ser gravadas no braço enquanto se chama os “Dises”. Esta é provavelmente a runa Bjarka. Também “runas brännings” são mencionadas para proteger navios das tempestades marítimas. Elas devem ser esculpidas no mastro, no leme, ou no remo. A runa da água Lagu é a mais provável escolha aqui. Runas que pertencem a magia natural e á arte da cura são mencionadas no Sigrdrifumal como “runas kvist” (runas de ramos):

“Runas de ramos tu deve conhecer

Se curandeiro queres ser

Esculpe-as na casca e árvores da madeira

de quem o ramo inclina-se para o leste”.

Aqui nós podemos considerar a runa Algiz, cuja forma é associada com galhos e qual tem sido usado em proteções. Também certo “mâlrunor” é mencionado, faça um homem falar com inteligência para proteção. Essa pode ser a runa As. Finalmente as “runas hug” são mencionadas, para fortalecer a compreensão e o hugr, qual pode ser Ken ou Dagaz:

“Runas hug tu deves conhecer se sabedoria

Mais do que os outros tu desejas”.

No Havamal é descrito o que é necessário para se tornar um mestre em magia rúnica. Há oito coisas para saber:

“Conhece tu como esculpi-las?

Conhece tu como Lê-las?

Conhece tu como colorir-las?

Conhece tu como testá-las?

Conhece tu como perguntá-las?

Conhece tu como oferecê-las?

Conhece tu como enviá-las?

Conhece tu como sacrificá-las?

Essa é a fundação da magia rúnica pratica.

Esculpir (SW: Rista): Primeiro e talvez mais importante seja esculpi-las. Isso geralmente significa que esculpem-se runas em um objeto feito de osso, argila, madeira ou pedra. Madeira é o material mais fácil de esculpi-las e este pode ser completado com o conhecimento sobre árvores e magia natural qual estará presente abaixo. Para aprender magia rúnica pratica deve-se é claro conhecer um pouco sobre as runas. A habilidade de esculpir runas esta incluída neste conhecimento. Esculpir por si só é um ato mágico onde o poder

simbolizado pelas runas é simbolizado. Crie 24 peças de argila, ou madeira e esculpir uma runa de cada vez nelas. Primeiro leia sobre cada runa e medite sobre seu significado e forma. Deixe a o ato de esculpir tornar-se um ato poderoso onde você esta experimentando o poder da runa se manifestando. È recomendável esculpir uma runa por dia e colocá-la debaixo do travesseiro para sonhar com ela e seu significado oculto. Muitos magos rúnicos possuem uma ferramenta especial para esculpir as runas, chamada “ristir”. Ela assemelhasse á u furador com cabo de madeira onde o nome do mago é cravado em runas junto com o f. u. t. h. a. r. k. também em runas. Se alguém quiser basear seus trabalhos no sistema do Uthark pode-se remover a runa Feh. A escultura do mago é suposta de fazer uma marca na teia de Urd (Wyrd), a teia etérica e no plano astral. O mago pode esculpir com seu ristir, varinha ou com os dedos no ar. A runa deve ser visualizada no ar. Isso pode ser feito sobre uma área ou objeto que será então purificado e consagrado para o trabalho mágico. Uma forma comum de magia rúnica é esculpir as runas utilizadas em madeira ou osso e colocá-la no lugar onde o efeito é buscado. Runas do amor são freqüentemente colocadas debaixo das camas do objeto que se ama.

Leitura (SW: reda): Isso também é escrito como “tu sabes como interpretar”. Ler significa a habilidade de interpretar e conhecer as runas, tão bem quanto colocar as runas na ordem certa e compreender sua influencia em cada outra. È importante usar as runas certas nos momentos corretos e interpretar seus significados corretamente. È possível que a compreensão do Uthark seja uma forma de “leitura” da linha rúnica do Futhark normal. Para ler suas runas, você deve colocá-las em ordem da linha rúnica. Então colocá-las em doze círculos, assim criando casais de opostos no grupo de quatro, seis, oito e doze como previamente descritos (arranjo de runas alternativos). Aprenda sobre as runas e como elas se relacionam uma com as outras. As runas são símbolos de força que irão reagir uma com a outra quando elas se encontrarem. Se a pessoa não compreender como as forças reagem em cada outra o resultado pode ser devastador.

Cor (SW: färga): A coloração das runas é feita para ativar suas forças. Elas são coloridas vermelhas uma vez que vermelho é a cor da magia, megin e poder. Co0lorir algo de vermelho serve para ativar suas forças. A cor vermelha representa o sangue. As runas formam carregadas através de um elixir mágico-sexual criado do sangue de menstruação e esperma. No Sigrdrifumal é escrito:

“Este aconselhou, este esculpiu,

Estes têm sido concebidos por Odin,

Através da bebida, que ele bebeu da,

cabeça de Heidraupner e o chifre de Hoddrofner”.

Freya Aswynn interpretou Heidraupner como um “kenning” para um útero menstruando e Hoddrofner como um órgão sexual masculino. Em magia rúnica, sangue da menstruação e ás vezes sêmen é usado, mas também sangue do mago em uma quantidade simbólica. Muitos magos escolhem usar tinta vermelha ao invés para colorir as runas. Esta tintura deve ser feita apenas de ingredientes naturais. Pinte todas as 24 runas que você fez e visualize como elas começam a brilhar com poder mágico. O colorimento dará as runas

carregamento mágico. A palavra para magia e bruxaria teve em muitas tradições sido conectada a palavra para a cor vermelha. Em Germânico a palavra "zauber" denota magia e também pode ser derivada da palavra "teafor" qual significa "a cor vermelha". Muitos magos rúnicos usam um pequeno objeto triangular para colorir as runas e sigilos mágicos.

Testar (SW:fresta): Fresta significa testar as runas. Testando as runas em magia e divinação o mago chegará a uma habilidade de usá-las sempre crescente. Na divinação as respostas são freqüentemente obscuras e difíceis de compreender até o mago ter-las usado por um tempo. As runas são carregadas e sua relação com o mago vai se tornando mais forte. As respostas das runas tornar-se-ão fáceis de compreender e seus poderes mais tangíveis. Por esta razão, muitos magos rúnicos não deixam outros usarem suas runas e segura-as em um saquinho de tecido ou couro. Testando as runas freqüentemente você aumentará sua habilidade de usá-las. Para testar propriamente você não deve agir com uma sede oportunista por resultados e sensações rápidas. As runas representam poderes que estão além da vontade limitada, compreendendo a imagem do mundo do homem comum. Isso deve ser respeitado e compreendido.

Perguntar (SW: bedja):

"Melhor é não perguntar

Do que oferecer muito;

Presente demanda, presentes em retorno"

As runas correspondem ás forças do universo. O mago rúnico pede a diferentes deuses e forças para ajudar no trabalho de magia rúnica, como quando Tyr é chamada duas vezes quando esculpindo runas de vitoria. O mago deve conhecer, entretanto que tudo que alguém recebe demanda algo em retorno. Assim o mago compreende que, não é sábio usar as runas em dias gananciosos. Perguntar é conectado aos sons rúnicos e chamadas mágicas. Crie invocações curtas para os deuses usados e para algumas runas que você deseja usar. As invocações devem ser caracterizadas pelo equilíbrio na relação dos poderes. Grande respeito mas não submissão. Odin é o deus mais importante dos magos rúnicos. As invocações devem ser simples e espontâneas, ou ricas em qualidades poéticas. Se possível achar versos curtos no Sagas que são possíveis de usar. De Egil Skallagrimsson:

"Bom me foi dado,

Pelas deus da lança,

Confidente,

Eu confiei nele"

Oferecer (SW: blota): Oferecer significa sacrificar ou dedicar algo. O mago sacrifica algo para os deuses ou consagra uma área ou um objeto por uma oferenda. A oferenda na espiritualidade Nórdica é mais ou menos como conduzir uma cerimônia. O mago dirige uma cerimônia aceitável que conecta uma área ou um objeto aos deuses. Sacrificando algo para Odin e as runas, para ser dada orientação divina no trabalho de magia rúnica. Também aqui

equilíbrio é muito importante. A oferenda não deve ser muito exagerada e a demanda não muito alta. O mago não esta sacrificando porque é uma atitude de submissão diante do divino, e sim para criar boas relações. Para oferecer fazer uma pequena cerimônia com runas. Isso pode simplesmente ser feito acendendo uma vela, incenso e lendo uma invocação.

Enviar (SW: sända): Enviar também alude a sacrificar. O mago envia o ritual mágico para o mundo dos deuses. O mago pode queimar aduelas rúnicas ou sigilos rúnicos onde a Vontade foi expressa. A fumaça alcançará os deuses e o pedido sacrificado á eles. O mago deve agora cessar de pensar no ritual e no trabalho mágico. Apenas quando o mago mandar embora a energia e deixá-la para trás o resultado mágico será alcançado. Durante o tempo que ele permanecer na mente do mago ele não será ativado. Os diferentes aspectos da alma do mago como o fylgja, o levarão para os mundos astrais, do mesmo modo que Hugin e Munin voam para Odin. Outro meio de enviar é visualizar uma runa e enviá-la mentalmente para o éter.

Sacrifício (SW: slopa): Este é também conectado ao sacrifício. O mago completa e termina algo e deixa para os deuses. Na antiga sociedade Nórdica inimigos eram sacrificados com estas palavras: “Eu te dou á Odin”. Assim deixa algo ser encerrado. Para o mago isso é tudo sobre a tomada de assuntos a um nível extremo. Um mago não deve enviar as runas de uma forma hesitante. O mago deve aprender a se dar ao trabalho mágico, como Odin na árvore do mundo. O mago sacrifica-se para si próprio.

Ficar fora e Meditação

Todos os processos mágicos ocorrem dentro e fora. O mago não deve focar apenas em esculpir runas, mas também em explorar as dimensões mágicas no mundo interno e externo. O mago não deve ficar preso em uma compreensão muito intelectual das runas. Meditação e a busca da visão também são aspectos muito importantes na espiritualidade Nórdica. Uma forma comum de contemplação e meditação da tradição Nórdica é chamada “uteseta” ou ficar de fora. Como o nome indica isso é uma jornada dentro da natureza sentando e deixando o conhecimento vir.

O lugar para ficar fora deve ser cuidadosamente escolhido. Ele deve ser um lugar com uma aura poderosa. Há dois locais principais que são aceitáveis para diferentes formas de ficar fora. São “locais claros” e “locais negros”. Locais claros são freqüentemente em pequenas colinas ou em espaços abertos naturais com grande verdura. Esses locais são utilizáveis para descansar e ganhar energia. As áreas escuras são geralmente em paisagens rochosas ou entre árvores mortas, galhos secos e vegetação estranha. Esses lugares são utilizáveis para buscar a visão ou comunicação com os mortos. O mago irá freqüentemente sentir que carga o lugar possui. Os locais claros parecem seguros e tranqüilos. As áreas escuras irão parecer ameaçadores, mas também excitantes e carregados de grande poder. Há áreas também que estão em equilíbrios entre ambos os aspectos. Nenhum lugar é apenas escuro ou claro. Em locais escuros há casualmente muitas plantas coloridas que testificam que a presença da vida é mais forte na vizinhança da morte. Lindas áreas naturais são utilizáveis para ficar fora. É sempre bom sentar com as costas contra os sentidos que devem estar em alerta. Quanto mais a pessoa pensa, mais ela estará desconectada do mundo ao seu redor. Durante o ficar de fora se verá e ouvirá coisas que nunca foram experimentadas antes Durante uma sessão bem

sucedida de ficar fora, se tornará consciente do “real” no mundo. Algo de que o homem moderno se isolou.

Muitos projetos de ficar fora são similares a peregrinações. O mago viaja a um antigo local de culto, um barco tumulo, uma primavera sagrada, um local histórico ou uma grande área natural. O mago irá então meditar no local escolhido.

Há três posições documentadas na magia Nórdica que são utilizáveis durante a meditação. Uma é chamada de “Keltensitz”, uma posição de pernas cruzadas que pode ser vista em estatuas do deus Celta Cernunos. A outra posição é nos joelhos com os pés embaixo do corpo. Ela é vista em estatuas Nórdicas. A terceira posição é deitada de costas com os braços ao lado do corpo ou cruzados sobre o peito ou barriga. Esta é a posição usada quando meditando em um barco tumulo. Ela pode ser variada com as costas se inclinado numa rocha com os pés esticados a sua frente. Durante ficar fora a posição não é tão importante quanto o silencio interno. O ficar fora pode aumentar a habilidade do mago de ver o megin na natureza e a teia que conecta o universo. Este é um método de compreender o poder das runas.

Sigilos

Sigilos e símbolos mágicos são importantes aspectos na magia Nórdica. Muitos dos achados mais significantes são bracteates, medalhões com inscrições mágicas. Muitos dos achados da linha rúnica foram nos bracteates. Magia de sigilos Nórdica é freqüentemente conectada a magia talismãnica qual é chamada “taufr” e também denota magia e bruxaria em geral. Esse é o mesmo termo que “teafor” qual significa “a cor vermelha”. Em magia talismãnica os sigilos e runas são coloridos com sangue ou tinta vermelha. Há duas formas principais de talismãs, a “teinn” qual é um galho ou um talismã feito de uma madeira e “hlutr” qual é qualquer objeto usado em divinação ou magia. A linha completa rúnica foi uma inscrição comum. Outros símbolos foram usados nos talismãs Nórdicos:

Hagal, a forma Escandinava de Hagal representa a linha rúnica completa e proteção. Ela é usada como um quadro para criar sigilos. (veja abaixo).

O Achtwan, estrela celeste de oito ventos. Uma cruz de oito braços que representa a linha rúnica completa, Sleipner e a Yggdrasil. È também usada em sigilos.

As runas ALU que também representam toda a linha rúnica e a força sagrada.

A Swastika. O símbolo de Thor, a roda do sol e as estações. Midgard e agricultura. È baseada no numero 9 e 4. A cruz do sol.

O martelo de Thor. Um símbolo de Thor e seu poder. Megin e potencia. Isso é um martelo e um falo. Ela é estilizada como um T virado de cabeça para baixo e é usada na consagração.

A Triskele. Um símbolo de Odin e sua trindade. É baseada no numero 7 e 3.

A Valknut. O sinal de Odin. Três triângulos que são entrelaçados. Simboliza a trindade de Odin e os nove mundos.

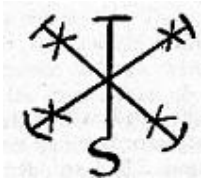
O Aegishjelmur. “O Elmo do cervo”. Quatro runas Algiz que criaram talvez o mais poderoso símbolo da proteção. Ela pode ser traçado ao dragão Fafnir e simboliza o poder do dragão e a linha rúnica completa.

Um dos métodos de magia rúnica mais importante para direcionar e ativar o poder das runas é através de “ligar runas”. Diferentes runas são combinadas em um símbolo que representa a união e interação das forças das runas escolhidas. Uma runas também pode ser carregada se repetida em diversas direções, como no elmo do cervo. Ligar runas criando sigilos muito poderosos para magia e meditação. Criar uma runa ligada de seu nome e usá-la para meditação.

Exemplo de ligar runas:

ALU ODIN

Em “Em Isländsk Svartkonstbok från 1500-talet”, nós podemos achar muitos sigilos rúnicos avançados. Para achar um ladrão deve-se esculpir essas varas em uma caixa:



Deve-se derramar água dentro da caixa e então adicionar Millefolium a água e dizer:

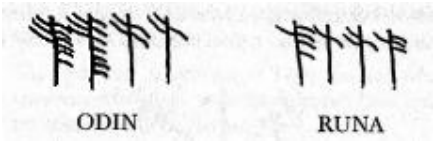
“Pela natureza desta erva e o grande poder desta aduela, possa as sombras do ladrão serem vistas na água”.

Deve-se também esculpir “iotunn villum” e um osso de baleia e carregá-lo. Deve-se então dizer:

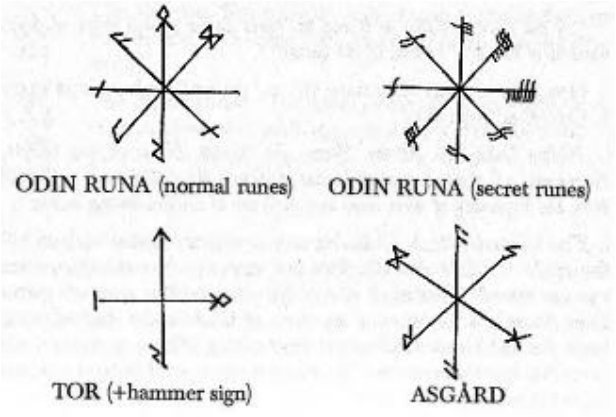
“Odin, Loke, Frö, Balder, Njord, Tyr, Birger, Höner, Fröja, Gefion, Gusta e todos os deuses e deusas que viveram e vivem em Valhall do inicio dos tempos, que eles possam me ajudar a ter sucesso nessa matéria”.

O livro Icelandic das artes negras contém muitos sigilos para matar o gado dos outros, ganharem amor, remover raiva etc. Há também o falado “fjärtrunor” qual causará terríveis dores no estomago. Apesar de ter sido escritos nos dias do Cristianismo a influencia da antiga tradição Nórdica é muito forte. Os encantamentos estão revelando a antiga imagem do mundo Nórdico e influenciou a magia rúnica moderna.

Muitos sigilos de magia rúnica são feitos de “lönnrunor” ou runas ocultas. Essas runas ocultas ou secretas são aduelas com galhos que indicam a runa. Em algumas formas de runas secretas os galhos apontam para cima e alguns para baixo. Um lado da aduela indica qual aett e outro qual a runa. Também aqui o Futhark é mais comum, mas pode-se usar o Uthark. Os galhos para a direita indicam o aett e os galhos direitos a runa no aett. Odin seria assim escrito 3:6, 3:7, 2:2, 2:1 e runas seriam 1:4, 1:1, 2:1, 1:3.



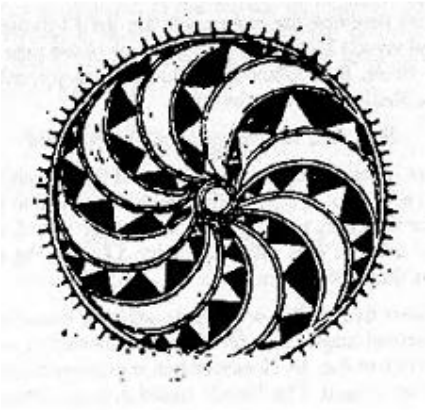
Outra forma de sigilos mágicos é construída ao redor da runa Hagal Escandinava ou a estrela celeste de oito braços com runas, símbolos, runas ligadas ou runas secretas. A inscrição ODIN RUNA pode tornar um sigilo de magia rúnica na estrela de oito braços seja com runas normais ou com runas secretas.



Tente fazendo um sinal mágico desta maneira usando seu próprio nome. Se o nome conter mais que seis ou oito letras você pode fazer runas ligadas das letras. Se o nome é muito curto você pode fazer igual a uma cruz de braços ou um sinal mágico. Por exemplo: T O R + um martelo estilizado.

Os primeiros sigilos Nórdicos foram ás rodas do sol e as mandalas e imagens na pedra da idade de ferro. A Idade de bronze e de ferro foram períodos de grande e alta cultura, algumas dessas pedras podem verificar. As pinturas em pedras são muito comuns em Gotland e elas estão representando dragões, serpentes e formas espirais multidimensionais. Esses

símbolos são objetos muito poderosos para abertura de portais para outros estados de consciência e mundos. Elas estão também revelando os conceitos básicos da imagem do mundo Nórdica. A serpente e o dragão são os mais representados e formas básicas nessas pedras. A cultura pagã via o dragão como um aliado. Apenas com a chegada do Cristianismo, pode os mitos de matadores de dragão tornar-se importante. O arcanjo Miguel ou algum outro herói cristão mata o dragão, qual simboliza a vitoria do Cristianismo sobre o Paganismo. A cruz é a espada enfiada na terra. A terra é o corpo do dragão. Nas pinturas em pedras há dragões ao redor rodopiando as rodas do sol e eles são freqüentemente circulados por quatro guardiões representando as quatro direções cardeais. As pinturas em pedras são utilizáveis como mandalas de meditação e pinturas de altar.



Galders e formulas

Quando Odin se pendurou na árvore do mundo ele recebeu sons de poder. Eles são chamados “galders” e são uma parte muito importante da tradição mágica Nórdica. A palavra galder é relatada a palavra “gala” (PT: a cantar). Os galder são supostos de curarem feridas, controlar fogo, fazer as armas dos inimigos inúteis e hipnotizar pessoas. Um galder é uma palavra de poder qual cantada ou chamada em uma voz fora do normal, fora do espectro da voz normal. O “jojk” e o cantar a tirolesa são métodos relacionados. Sons de poder podem ser cantados em uma voz baixa, similares aos cantos de garganta Tibetanos. Os galders podem ser usados juntos com um tambor e devem ser cantados ritmicamente. As runas que denotam as vogais são cantadas como elas são, numerosas vezes, dando ênfase no som da vogal, como Ur:

Ur, ur, uuuuuuuuuur, ur, ur, uuurrrr

As runas denotando as consoantes são usadas junto com as cinco vogais mágicas U, O, E, I, A. O nome da runa deve ser cantado Três vezes, então seguido por uma consoante combinada com uma vogal. Reid será então cantada:

Reid, reid, reid, ru, ro, re, ri, ra, reeeeiiid

Há outros exemplos da ordem das vogais, u, a, i, e, o ou u, i, o, e, a, *ou* u, o, a, e, i. Use o primeiro exemplo para criar e cantar galders para qualquer runa. Não importa como ele soa, enquanto a mente é uma com o galder. Contate as runas e seus poderes através dos Galders.

Galders denotam a magia oral e as runas denotam a magia escrita ou esculpida. Os galders são conectados a encantamentos e formulas mágicas. Na magia Nórdica palavras e nomes são usados. A tradição Nórdica não é uma religião denomicional onde se dedica apenas á uma força. As forças e formas que são utilizáveis na situação são usadas. Esta atitude pragmática é refletida em "Em Isländsk Svartkonstbok frân 1500-talet". Especialmente nesta encantação para forçar uma mulher a ficar quieta:

"Nisto pode me ajudar... todos os deuses. Thor, Odin, Frigg, Fröja, Satan, Beelzebud e todos os deuses e deusas que vivem em Valhall. Em seu mais poderoso nome Odin".

Nós podemos aqui observar que o casal de nomes invocados é habitante de Valhall. Em outro encantamento os deuses invocados são entre outros: "Senhor, Deus, Espírito, Criador, Odin, Thor, Salvador, Frö, Fröja, Oper, Satan, Beelzebud" (!).

Os nomes são palavras mágicas de poder. A arte do encantamento é indogmatica, mas é freqüentemente construída ao redor de repetições dos galders de um modo rítmico com aliterações e rimas.

Rituais

Não a rituais complexos ou sistemas cerimoniais conhecidos na magia Nórdica. Na verdade, é possível, entretanto, que certa vez existiu um em torno de um culto religioso no templo de Uppsala. Magia ritual Nórdica é intimamente conectada com as forças da natureza, quais são freqüentemente usadas. Os cinco elementos na magia Nórdica são as principais fundações da magia ritual:

Norte

Gelo

Oeste Midgard Leste

Água *Terra* *Ar*

Sul

Fogo

Terra: estabilidade, presença, união de diferentes partes. Realizações, atualidade.

Ar: claridade, jornadas mentais, intelecto. O vento do Leste.

Água: fertilidade, sentimentos, sexualidade. O vento do Oeste.

Fogo: forças dinâmicas, energia pura. O vento do Sul.

Gelo: estagnação, preservação, contém aspectos ocultos, potencialidade. O vento do Norte.

O altar representa Midgard. Ele é uma miniatura do mundo do mago. O altar esta no norte desde que é a direção mágica pra Thule, o ponto máximo ao norte. Thule significa "o lugar onde se força a voltar para trás" – o extremo norte. Thule ou um thul é um termo que

denota um mago rúnico e um poeta. O norte é a área para potencialidade, onde todas as possibilidades são congeladas e podem ser atualizadas através das ações dos magos. Um bom lugar para o altar é diante de uma grande árvore – um freixo ou teixo é muito utilizado, e também bétula e carvalho. No norte do altar uma imagem do cristal Hagal é colocada, no sul uma vela ou incenso é aceso, no oeste um cálice ou chifre e no leste uma pena.

O cristal Hagal: desenhe ou esculpa o símbolo na argila, madeira, vidro ou pedra. Durante o inverno isso pode ser feito no gelo qual é muito utilizável. Pode-se também usar uma bacia de vidro e desenhar o símbolo nela. Um cristal ou diamante pode também simbolizar o cristal Hagal.

O recipiente do incenso: Aqui o mago queima as erva usadas ou anotações com as runas.

Cálice ou chifre de beber: Este representa o Odrörir dos deuses. No cálice ou chifre de beber você pode esculpir as runas Odrörir (ᛟᚦᚱᛟᚱᛁᚱ) e alu (ᚨᛚᚢ). O cálice pode ser enchido com hidromel ou outra bebida utilizável.

A pena: Uma longa pena de cisne é muito adequada. A pena deve ser achada na natureza. A pena é usada na purificação.

Outros atributos cerimoniais

A varinha: A varinha é chamada “gandr” ou “ganden” e deve ser feita de teixo ou aveleira. Ela é usada para direcionar a força e esculpir as runas no éter. Ela era usada tradicionalmente em viagens da alma e é relacionada com a vassoura das bruxas.

A lança, espada ou martelo: O mago carrega uma arma qual é a expressão de seu poder. A arma é usada para criar a sala cerimonial nas quatro direções.

Capa: O mago freqüentemente escolhe usar uma capa para o trabalho mágico. A capa representa os mundos internos.

O cinturão: O cinturão ou cinto de poder (megingjord). Embora muitas cerimônias são conduzidas nuas o mago usa o cinturão. Isso foca o megin interno que é centrado levemente abaixo do umbigo.

Faca ou foice: É usada para cortar ervas.

Ristir ou ferramenta para colorir: Uma ferramenta, similar a um ferro usado para esculpir e a uma escova, um pedaço de couro ou madeira para colorir as runas.

Um amuleto mágico: Pendure ao redor do pescoço e simbolize as forças que ele representa.

Cerimônia Rúnica

Suba ao altar e acenda o incenso. Coloque as ervas no carvão vegetal (ervas comuns de cozinha podem ser usadas aqui). Veja a fumaça subir e diga:

- Hel, Odin e todos os deuses e deusas no Valhall!

Pegue sua arma vire-se para o norte e diga:

- Possa o dragão e as forças do norte auxiliar-me, no nome de Nordre!

Oeste:

-Possa o grande pássaro e as forças do oeste me auxiliar, em nome de Västre!

Leste:

- Possa o poderoso boi e as forças do leste me auxiliar, em nome de Östre!

Sul:

-Possa a montanha gigante e os poderes do sul me auxiliar, em nome de Södre!

Os observadores invocados estão protegendo as direções na tradição Nórdica. Eles são mencionados na historia sobre o rei Norueguês Harald Gormsson. Continue a cerimônia e limpe sua aura de todos os pensamentos e sentimentos perturbantes com a pena. Consagre o chifre de bebida com a varinha desenhando o sinal de Thor ( ) no ar sobre ele. Eleve o chifre de bebida para cada direção e termine no norte, dizendo:

-A Thule!

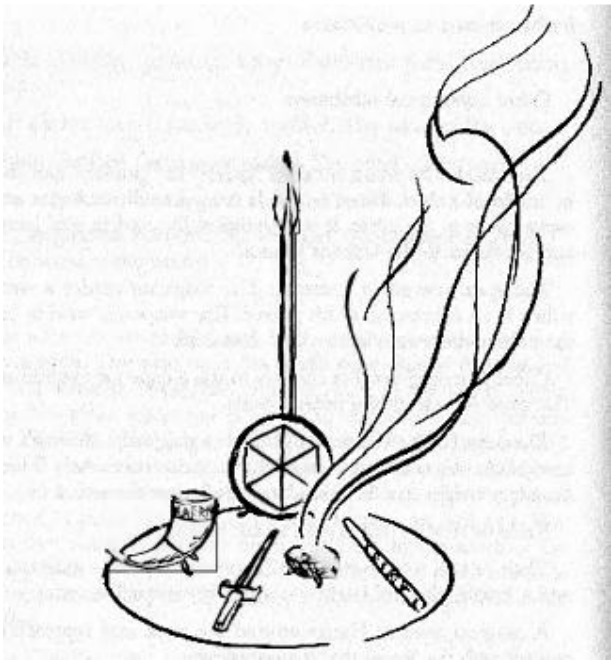
Beba do cálice ou chifre de bebida e sinta o poder do êxtase. Depois de um tempo fale de novo, quando sentir os poderes de Odrörir:

-Runas você pode pegar
E aduelas lido
Grandes aduelas
Poderosas aduelas
Coloridas pelo grande Thule
E feita pelos poderes
E esculpida por um deus rico em runas.

Depois sente-se em frente ao altar e olhe dentro do cristal Hagal. Galder todas as runas e sinta como elas estão ativas uma por uma através do Hagal e estão conectadas a você.

Termine a cerimônia ficando de pé e dizendo:

-A Thule!



Magia Natural

Árvore são importantes no culto Nórdico. Às vezes símbolos das árvores são usados, um pau ou um pilar. Às árvores representam o Axis Mundi, a palavra eixo qual conecta os mundos e une o céu com o submundo. Lugares sagrados foram fechados e em seus centros fica uma árvore ou pilar. Esses lugares são chamados Jardins Pólos (ON: Stavgardar) e funcionam como bosques sacrificiais. Quando alguém entra no Stavgardar entra-se em um tempo místico onde os deuses e sagas estão presentes. As árvores sagradas do Norte simbolizaram o Paganismo e foram atacadas pelo Cristianismo. Irminsul, a árvore sagrada dos Saxões foi cortada por Karl o Grande em 722, quando ele estava prestes a espalhar o Cristianismo pela Europa central numa carnificina no quais milhares de Saxões foram mortos. Irminsul e Yggdrasil são diferentes termos para á arvore mágica do paganismo Nórdico. Á arvore pode er achada nos mitos e nos cultos. Irminsul denota “o grande pau” e é como a Yggdrasil uma chave para outros mundos.

Tudo que necessita para a magia pratica esta na natureza. Plantas, ervas e pedras contém diferentes forças que podem ser usadas para todos os propósitos. Este é um conhecimento compreensível qual nós não trataremos aqui. Iremos nos confinar aqui para um numero de árvores quais são essenciais na magia Nórdica.

Olmo: O olmo é equivalente a Embla, a primeira mulher. O Olmo é associado com a força primordial feminina e representa nascimento e morte. O Olmo é a mãe e o útero. Originalmente o caixão era feito de Olmo qual simboliza tanto a morte como um novo nascimento.

Freixo: O Freixo é a árvore da qual o primeiro homem foi criado. O Freixo é conectado a força masculina. O Freixo é usado para criar cabos para ferramentas e armas. Varinhas mágicas podem ser feitas de Freixo. O Freixo atrai luz e é um bom médium para önd e megin. A Yggdrasil é freqüentemente vista como um Freixo ou Teixo.

Bétula: A Bétula é a árvore mais importante na magia feminina. A Bétula é uma árvore muito poderosa qual foi a primeira a retornar no norte depois da era do gelo. Madeira de bétula é cheia com energia e a Bétula é freqüentemente usada para fazer objetos mágicos. A Bétula traz sorte e protege contra as energias negativas.

Faia: A Faia é uma árvore foi usada para escrever e para fazer amuletos onde se esculpia sigilos. A Faia representa o conhecimento.

Carvalho: O Carvalho é talvez a árvore principal no culto Nórdico. Ele representa o deus do céu Tyr e é conectada ao pai de todos. Carvalho é muito forte e é usada para construir barcos e casas.

Sabugueiro: O sabugueiro é uma árvore muito mágica. É a árvore favorita das fadas. O nome Germânico "Holunder" indica a conexão a Hola (Hel). O sabugueiro deve ser tratado com respeito. Ele irá proteger, enquanto no exterior, mas terão perigosas influencias no interior. O Sabugueiro não deve ser queimado desde que as fadas vivem entre seus galhos. O suco feito de Sabugueiro é uma poderosa bebida mágica.

Abeto: O abeto representa o inverno e a ingenuidade que podem resistir aos poderes do gelo. O simbolismo do Abeto vive na tradição de usar uma árvore de natal. Traz originalmente má sorte cortar um Abeto durante o inverno, desde que ele simboliza o poder que pode sobreviver ao inverno. Durante o solstício de inverno o Abeto adorna o exterior.

Aveleira: A aveleira foi usada pelos druidas e magos Nórdicos para fazer varinhas mágicas. Aveleira representa sabedoria e poder mágico. Runas são freqüentemente feitas de Aveleira.

Teixo: O Teixo simboliza morte e vida eterna. Ele pode se tornar muito velho, mas é extremamente venenoso. Do Teixo podem-se extrair certas substâncias alucinógenas quais têm sido usadas por xamãs e bruxas. Talvez fosse um Teixo do qual Odin pendurou-se, sobre á influencia mística da sabedoria trazer venenos. O Teixo foi chamado "barr-ask" e a Yggdrasil pode ser um Teixo.

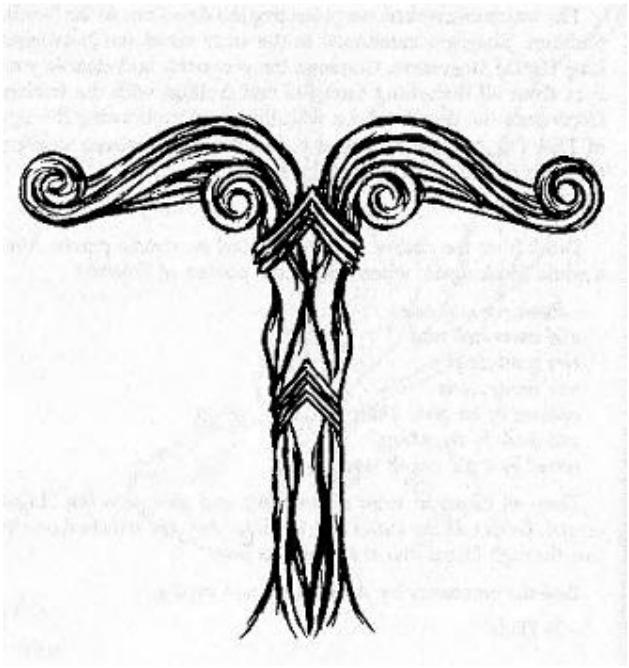
Tília: A Tília é uma árvore associada com a magia do amor e magia feminina. Ela é conectada a deusa Freya e acreditava-se ser uma árvore, onde amantes se conhecem para receber bênçãos da árvore. Ela foi também a árvore da justiça e da lei.

Rowan: O Rowan fica para megin e proteção. A cor vermelha das bagas é conectada á Thor e na mitologia Nórdica o Rowan salva Thor de se afundar no rio subterrâneo.

Macieira: A Macieira é a árvore da vida na mitologia Nórdica. Ela é a árvore da deusa Iduna. Iduna é a deusa da eterna juventude. É ela quem da as frutas da vida aos deuses para prevenir o envelhecimento.

Torne-se familiar com essas árvores e reconheça seus caracteres e como parecem. Medite sob elas e sinta suas diferentes forças. Árvores podem se tornar poderosas aliadas. Muitas iniciações mágicas e iluminações se pegam debaixo de árvores. Apenas algumas poucas

escolhidas foram mencionadas acima. Expanda seu conhecimento para incluir árvores adicionais e seus caracteres.



Locais de Culto

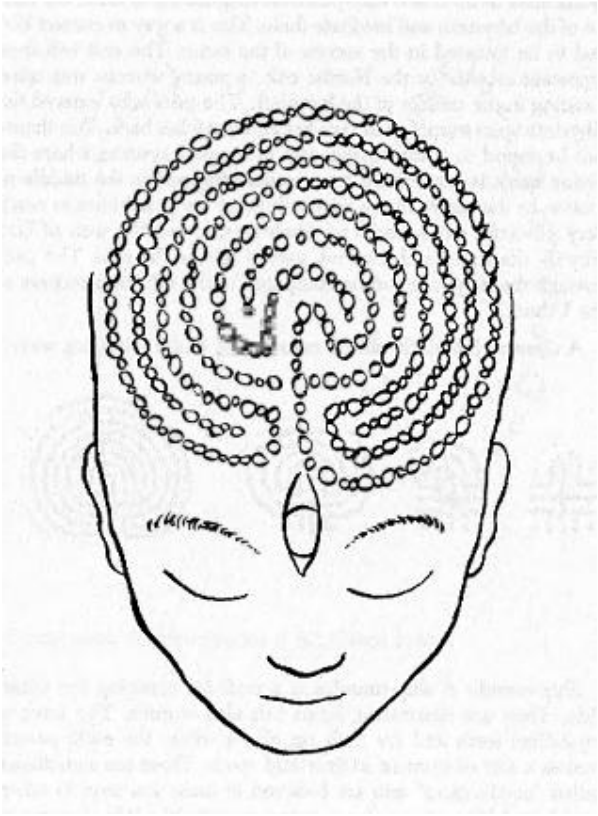
Um local de culto é um local ou área qual é consagrada aos poderes divinos e que em si mesmo tem um poder especial. Essas áreas são freqüentemente locais naturais, fontes sagradas, uma árvore peculiar, um ponto de vista ou uma rocha. Eles também podem ser áreas criadas como templos e cemitérios. Na cultura Nórdica esses locais são em áreas quais tem um poder natural. O universo consiste de teias de önd e megin. Na terra o núcleo incandescente do planeta é o gerador desta força. Este gerador tem sido chamado de Dragão na tradição Nórdica. O Dragão é na mitologia nórdica um ser atual qual transmite força de vida para a terra. Com a chegada do Cristianismo e monoteísmo não apenas a antiga fé foi atacada, mas também os espíritos da terra e da natureza. O motivo do antigo matador de dragões ilustra isso. A cruz é a espada que penetra a terra – o corpo do Dragão. As igrejas foram construídas em cima dos antigos locais de culto. Mas desconhece esse processo não alcançou a destruição dos antigos poderes, em vez isso incluiu a herança Pagã. Nas antigas Igrejas, quais foram construídas sobre “pontos do dragão” a presença do poder pagão é muito tangível. Um importante aspecto na magia Nórdica é o conhecimento dos campos de força e linhas de energia quais são chamadas “linhas do dragão”. Elas podem ser vistas por clarividentes e sentidas por sensitivos. Elas podem ser medidas com ferramentas como pêndulos, varas de divinação etc. Este conhecimento pode ser traçado á antiga tradição Nórdica, mas viveu em muito mais áreas no território Nórdico. Um dos primeiros documentos relativo a este tópico é o livro de artes negras “Le Dragon Rouge” do 16th século. Todos os antigos lugares de culto Nórdico foram construídos de acordo com as linhas do dragão.

Investigar as linhas de energia dos locais de culto com vara de divinação ou pendulo é importante no processo de compreensão da tradição Nórdica. Ficar fora nesses locais pode

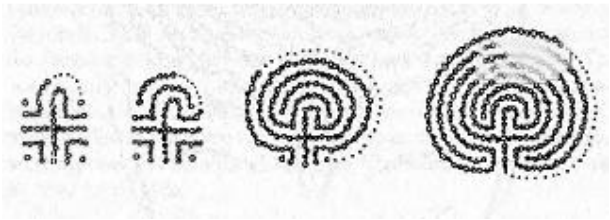
trazer resultados muito poderosos. Muitos dos locais de culto foram construídos de tal maneira de tal maneira que eles criam reações na teia de força. É assim possível trabalhar magicamente com esses locais de poder sem acessar as construções originais. Se deseja-se construir um local de poder de acordo com a tradição Nórdica causaria grandes reações no exterior. Teria de ser construído em um ponto de poder. Nós iremos agora dar uma profunda olhada nas três diferentes formas de construção de locais de culto: anéis de pedra, labirintos e ship-tumuli.

Anéis de Pedra: Esta construção ilustra a roda cíclica das estações, as horas e meses. No norte eles eram usados como locais de reunião. Importantes anéis de pedra foram construídos na forma de estrelas de oito braços, com uma grande pedra no meio. No final de cada braço uma grande pedra era colocada e entre esses duas pedras largas eram postas. Juntas elas eram 24 pedras no círculo. Essa construção tornou-se muito poderosa e continha a função da linha rúnica completa e da roda cíclica. Uma pedra central é colocada sobre o ponto de poder. Pequenos círculos de pedra podem ser construídos com oito pedras e uma no meio. Esses círculos de pedra tornam-se centros de reunião mágica, trabalhos de magia rúnica e invocações aos deuses. A pedra no centro pode ser usada como altar.

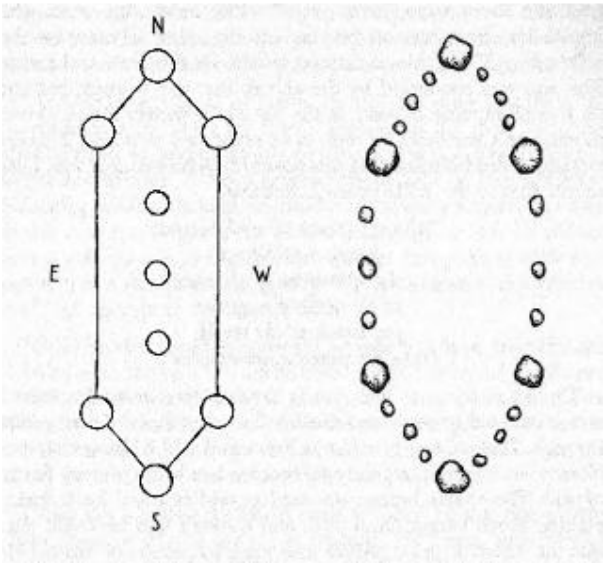
Labirinto: Na Escandinava há milhares de labirintos de diferentes tamanhos. Eles eram usados em certos cultos cerimoniais. Eles eram chamados “pedras serpente”. Esses não são labirintos dos quais se possam perder. Há duas formas principais de labirintos. O mais comum tem um caminho indo para o centro onde uma leve pedra larga é colocada. Então pode-se caminhar pelo mesmo caminho para sair do labirinto. O labirinto menos comum é um caminho sinuoso que leva para dentro e então para fora de novo. Ele é construído para danças e estados de transe – em combinação. Esses caminhos sinuosos induzem á uma influencia hipnótica e ilustram o cérebro e a consciência. O labirinto é construído no topo de um vortex de energia onde há um portão para “o outro lado”. O labirinto simboliza Hel e o submundo, morte e nascimento. Entrar no centro do labirinto é reentrar no útero original. Caminhar para fora do labirinto simboliza o nascimento. Esse é um ato mágico muito poderoso entrar no centro do labirinto e meditar ali. Esse é um meio de contatar Hel e ser iniciado nos segredo das runas. A saída irá então representar o renascimento. No culto Nórdico uma jovem mulher freqüentemente fica parada no meio do labirinto. Quem entra no labirinto é suposto á salvar ela e trazê-la de volta. Esse tema pode ser achado em muitos mitos, e em sistemas mágicos onde a fagulha divina é simbolizada por uma mulher presa no meio da matéria. No centro do labirinto há possibilidades de alcançar poderosas experiências de inteireza, de ver a teia de Urd (Wyrd), as runas e önd, e soltar a alma. O caminho através do labirinto pode ser comparado ao processo de iniciação do Uthark.



Os labirintos clássicos podem ser construídos da seguinte forma:



Ship-Tumuli: Uma ship-tumuli é uma tumba para alcançar o outro lado. Elas ilustram barcos, mas também úteros. Tem uma forma cristalina e são construídos em lugares onde o poder da terra cria um tipo de vácuo no tempo e espaço. Eles são ás vezes chamados de "portais cristais" e acredita-se possível fazer jornadas para outros planos e outros estados de consciência. É ainda mais importante achar o lugar correto quando criar uma ship-tumuli. A criação por si só irá criar uma estrutura energética positiva para a abertura do portal, mas eles devem ser colocados em um portão natural se eles forem para trabalhar perfeitamente. Uma ship-tumuli é construída do mesmo modo que o símbolo Nórdico da árvore do mundo. Pode-se sentar ou deitar em uma ship-tumuli e elas também é apropriado para um grupo de magos. Uma ship-tumuli é ilustrada abaixo:



Sejd

A arte do Sejd é um dos aspectos mais importantes da magia Nórdica. Ela é uma tradição negra qual relembra o sinistro caminho da mão esquerda. Sejd é uma técnica que inclui transes de êxtase quais liberam a alma ou Vârd. Sejd pode ser comparada á uma "pequena morte" onde o praticante alcança a possibilidade de ver o futuro e o desconhecido. Sejd traz grandes poderes e habilidades mágicas e é conectada a arte da mudança de forma (Hamfarir). Na tradição Nórdica há "sejd branca" qual estava preocupada com o conhecimento sobre a colheita, o ano e o futuro. Há também á "sejd negra" qual é associada com rituais da morte e maldições. O sejd foi conduzido pelos völvas, a mulher sabia, mas também por um pequeno grupo de homens. Na antiga sociedade Nórdica era visto com extrema invirilidade para o homem ser associado com sejd. Isso não impediu Odin de aprender essa poderosa técnica. Por isso, Loke zomba-o no poema Edda Loketrätan:

"Também sejd alegou-se que você

Praticou em Samsõ.

Você a superstição de valor usou;

Na forma do mago

Você vagou o mundo;

Elogio para a invirilidade vergonhosa".

A arte do sejd foi incluída nos mistérios femininos desde que ele era conectado ao nascimento e a morte – os portões pelos quais a alma passa. A deusa do sejd foi Freya e sejd é uma característica da bruxaria Nórdica. Andar nas vassouras é uma herança da arte do sejd. A vassoura fálica foi usada no sejd como uma ferramenta para induzir ao êxtase. Freya ensinou a Odin sejd, e através do sejd ele pode observar no futuro ou atacar pessoas com loucura,

doença ou morte. Sejd é relacionado a arte do êxtase dos oráculos no Tibete e outras partes do mundo.

Uma clássica descrição de Sejd pode ser encontrada nos contos de Erik Röde. O sábio vidente Torbjörg, de quem nove irmãs também se tornaram videntes, andou de casa em casa. Pessoas queriam saber sobre o futuro, sobre as colheitas vindouras. Ela chegou vestida em uma capa azul decorada com pedras. A capa era amarrada com couro e um colar de perolas de vidro pendia ao redor do pescoço dela. Ela tinha um capuz de pele de cordeiro e em suas mãos ela vestia uma luva de pele de gato. O gato é o animal de Freya e conectado ao sejd. Ela vestia sapatos de pele de vitela com tiras longas e sinos de latão. Em seu cinto esta pendurada uma bolsa de couro com seus instrumentos mágicos e ela carrega um vestido pessoal com latão e perolas. Todo mundo saúda ela respeitosamente e ela serviu um "mingau de leite de cabra" qual foi feito do coração de certos animais. Um alto assento sejd foi arranjado para ela e um número de mulheres sentou em um círculo ao redor dela. Uma das mulheres cantou uma canção mágica, um "Vardlokkur" qual é requerida no sejd. O som era tão lindo que muitos espíritos foram atraídos, de acordo com a mulher sabia. Muitas de suas profecias se tornaram realidade.

Vardlokkur é uma forma de galder ou som mágico que pega uma pratica do sejd dentro do transe e guia a alma, mas ele também pode ser usado para invocar espíritos ou achar almas perdidas. O canto é importante no sejd. Uma historia da Noruega conta que um coro, consistindo de quinze jovens homens e quinze jovens mulheres foi usado em uma ocasião. Na historia de Laxdalingarna é mencionado como um homem sejd sentou no assento sejd e galders com um poder que uma tempestade acertou seu inimigo. A arte do sejd é descrita em Ynglingasaga em relação á Odin:

"Odin poderia praticar a arte qual é mais poderosa e é chamada sejd, através dessa arte ele poderia aprender o destino das pessoas e o que o futuro trará destruir e trazer morte e doença. Ele poderia pegar a inteligência ou força de alguém e dar a outro. Mas para praticar esta arte foi visto com tanta invirilidade que não foi visto como inapropriada para homens, assim que a mulher foi ensinada esta arte".

Odin, o devoto procurador da verdade não seria parado por qualquer visão sobre o que era descente ou apropriado. Ele aprendeu Sejd através de Freya quem também foi sal amante. A arte do sejd é conectada a magia sexual. Despertando uma forte excitação sexual e em vez de orgasmo direcionando a energia em direção a consciência é possível livrar a alma. A mesma técnica foi usada pelos Indianos tântricos para acordar a kundalini, para libertar o corpo astral e liberar o terceiro olho. A palavra sejd denota "calor interno" ou "ebulição" e é um método de ativar o fogo interno. A varinha, batidas do tambor e Vardlokkur é usada para alcançar o êxtase de sejd.

Odrörir

No ocultismo ocidental os mistérios do Graal atraíram a atenção de muitos estudantes e magos. O Graal é freqüentemente descrito como um caldeirão ou cálice. Na versão mais famosa é o cálice que Jesus partilhou com seus discípulos em sua ultima ceia. Com este cálice Joseph de Arimatea reuniu o sangue do Jesus crucificado. Os anjos trouxeram este

cálice ao Monte Salvatasch onde o rei Titurel construiu um templo para o Graal. Uma ordem de cavaleiros de quem o propósito era protegerem o Graal foi criada. O Graal contém o poder divino e sua locação presente esta envolvida em mistérios. Procuradores do Graal como rei Artur e seus cavaleiros viajaram ao redor do mundo para achá-lo. Apenas aquele que é puro de coração pode achá-lo e finalmente o inocente Parzifal foi quem conseguiu.

A versão Cristã do Graal foi formulada durante a idade media. Ela foi fortemente influenciada pelos antigos mitos Nórdicos. Originalmente, o Graal não pertenceu a tradição Cristã, mas ao culto dos mistérios Odinicos. Os mistérios do Graal são uns dos aspectos mais importantes da tradição Nórdica. O antigo símbolo Nórdico do Graal é o cálice ou caldeirão Odrörir. Ele contém o hidromel do êxtase e inspiração, fermentado do sangue de um deus morto. O hidromel é também chamado Odrörir, qual significa "que cria êxtase". O êxtase ou "od" é a inspiração divina qual é em fato a essência de todo o poder de Odin. O hidromel de Odin tem sua origem na paz entre Aesir e o Vanir. Uma bacia foi posta no meio, e ambas as raças cuspiam nela. Saliva foi usada na fermentação da cerveja na antiga sociedade Nórdica. Da saliva de duas raças-deuses o mais sábio de todos os deuses nasceu: Kvaser. Ele foi depois morto por dois anões, Fjalar e Galar. Eles coletaram o sangue do deus e o misturaram com mel. Assim o hidromel fantástico chamado Odrörir foi fermentado. O gigante Suttung ganhou possessão do Odrörir e ele mantém-no guardado em uma montanha protegido por sua filha Gunnlöd. Odin fez uma jornada para roubar o hidromel sagrado. Sob o nome de Bölverk (aquele que faz o mal) ele fez o irmão de Suttung, Bauge perfurar um buraco na parede da montanha onde o Odrörir é mantido. Na forma de uma cobra ele rastejou através do buraco. Ele seduziu Gunnlöd e ficou com ela por três noites e ela prometeu a ele três goles do hidromel. Odin bebeu todo hidromel em três profundos goles e é transformado em uma águia. Ele voou de volta para Valhalla onde ele cospe fora o hidromel. No caminho ele derrama algumas gotas de hidromel. Essas gotas são o pequeno presente poético que pessoas comuns e pequenos poetas podem possuir. Odin é o primeiro cavaleiro do Graal e o mito sobre o Odrörir descreve um processo de iniciação.

Odrörir é uma fermentação que induz visões, similares ao "Soma" Indiano. Soma é como o Odrörir ambos um deus e uma fermentação. Soma é conectado a Lua e a inspiração mágica. Odrörir e Soma são interpretados como fermentações contendo cogumelos alucinógenos, quais podem explicar seu uso no culto. Nós conhecemos de outros cultos que certos cogumelos acreditam-se serem carne e sangue dos deuses. Isto pode explicar o outro aspecto do mito do Odrörir, Soma e do Graal.

O cálice é a forma externa do Graal. No conto medieval germânico minnessänger é contado que o Graal é originalmente uma esmeralda na coroa de Lúcifer. Na queda de Lúcifer a esmeralda caiu no submundo. Wolfram Von Eschebach quem escreveu sobre Parzifal no século 13 escreveu sobre a pedra Luciferiana, Lapis Exillis qual tem poderes divinos e é o real Graal. Procuradores do Graal e alquimistas estão á procura desta pedra – "A Pedra Filosofal". Em certas versões do mito do Graal este cálice nasceu desta pedra. O cálice pode dar ao homem a possibilidade de contatar os poderes divinos do olho. A pedra na coroa de Lúcifer representa o olho divino ou terceiro olho qual na Índia é chamado de olho de Shiva. Na tradição Nórdica este é o olho de Odin qual foi sacrificado no poço de Mimer. O poço de Mimer representa memória e o inconsciente. O poço, e o olho que Odin sacrificou, é

representado pela Lua. O sacrifício no poço de Mimer é relacionado ao mito do Graal e ao processo de iniciação que a lenda do Odrörir descreve. O aspecto mais importante dos mistérios de Odin é alcançar o êxtase qual acorda o olho divino.

Capitulo Seis

Runo Yoga

Um pensamento recorrente em muitas tradições exotéricas é que sons, falas, números, letras, cores, deuses, símbolos etc, representam cada outro através da correspondência oculta. Assim as runas podem ser conectadas á galders, deuses, símbolos e falas. Se as runas são vistas como princípios cósmicos é importante expandir seus significados além de sua forma e função como letras de escrita. Na magia rúnica Germânica um sistema foi desenvolvido onde o mago contata os poderes das runas através de diferentes posições corporais. Essas podem também ser usadas para direcionar e controlar as forças. Na versão de Friedrich Marby isso foi chamado de "ginástica rúnica". Siegfried Adolf Kummer chamou-a de "runo yoga". Depois então, muitos magos únicos trabalharam com as runas e posições corporais. Não há suporte evidente, entretanto, para runo yoga como um antigo fenômeno Nórdico. O chifre Gallehus é freqüentemente para suportar essas teorias. Este chifre traz imagens de pessoas em ceras posições que são reminiscentes de certas runas.

Se estudar os sistemas existentes de runo yoga, se achará que muitas posições são faladas. Assim muitos magos rúnicos têm dispensado a runo yoga completamente. Pode-se criticar a runo yoga existente por tentar imitar exatamente a forma das runas com o corpo a qualquer custo. Isso acaba relembrando as charadas e as posições freqüentemente se tornam desconfortáveis. A imitação das formas das runas freqüentemente sente-se muito forçada. Se nós assumirmos que as runas representam princípios cósmicos isso não é tão importante quanto apenas imitar suas formas. Nós iremos aqui apresentar a runo yoga como tem sido desenvolvida em uma dança rúnica. Ela tem sido desenvolvida na Dragon Rouge, mas pode ser variada para caber na experiência pessoal das runas. As vinte e quatro posições ou "stödhur" dependem até certo ponto da forma atual das runas, mas também expressa suas funções e caracteres.

Muitas runas na linha rúnica são baseadas em um pau qual é formado como uma linha vertical. Assim a runa do gelo denota um ponto de inicio na runo yoga onde se fica parado reto em concentração. O pau representa a coluna e a linha rúnica é uma descrição dos diferentes níveis de energia quais emanam da coluna para dentro do complexo corpo-mente. Isso corresponde a kundalini da yoga Indiana. A runa Ur denota o poder indomado da serpente primal qual o mago aprende a controlar através da linha rúnica e das vinte e quatro posições rúnicas. Até a runa Feh o mago estará apto a controlar este poder. O pau da runa representa o eixo do mundo Irminsul. A palavra Irminsul denota "o grande pau". O nome Iormundgandr, a grande serpente qual circunda o mundo, também dento "o grande pau". A serpente e o pau são duas expressões para o mesmo principio. A força que sobe através da coluna. Na yoga kundalini Iormundgandr representa a kundalini e Irminsul o canal espinhal Sushumna através do qual a kundalini sobe.

24 posições rúnicas

UR: Incline-se para frente e sinta o poder primordial ou Ur e a força vulcânica que ferve no centro da terra. Muitas posições podem ser variadas, incluindo esta. Ela pode ser conduzida com as pernas esticas e o corpo curvado para frente com os braços caídos e as palmas contra o solo. Mas também pode ser feito com as pernas dobradas, ou sem as mãos tocarem o chão.

THURS: Fique de pé com os braços esticados e as mãos entrelaçadas. Os braços representam os dois realismos de Thurs. Sinta como o braço direito é o fogo e o esquerdo gelo (se você é destro). As mãos entrelaçadas representa os dois extremos unidos e os braços criam um espinho qual faz a runa Thurs completa.

AS: Fique de pé com os braços esticados á sua frente sem trazer suas mãos juntas. Entre os braços você pode sentir o poder do vento trazido para frente e para trás através de sua respiração.

REID: Fique de pé com uma perna a frente da outra em uma posição firme. Segure seus braços na sua frente, uma mão acima da outra. Você está parado como se estivesse dirigindo uma carruagem e as mãos estivessem segurando as rédeas, ou estando com uma espada na mão.

KEN: Fique de pé com os braços abertos. Sinta a força do fogo, calor e expansão.

GIFU: Fique de pé com as pernas afastadas e os braços esticados acima de sua cabeça assim ficando em uma forma X. As mãos devem ser esticadas para cima. Experimente o poder fluindo por cima do céu e por baixo da terra através de seu corpo. Ele flui através de você em ambas as direções.

WYNJA: Fique de pé com seus braços e segure os braços em um saldo de equilíbrio.

HAGAL: Sente-se sobre seus joelhos com suas pernas levemente afastadas. Descanse os cotovelos sobre os joelhos e mantenha seus braços erguidas direcionados para fora, mas os dedos para dentro na cabeça. Experimente como você esta centrando seu poder e mantendo-o dentro do mesmo modo que o cristal Hagal contém todas as runas e seus poderes dentro de si.

NAUD: Fique de pé com os braços ao lado do corpo, um deve apontar para cima e outro pára baixo. Você pode mudar a posição dos braços num movimento circular, representando a roda do destino.

IS: Fique de pé com os braços ao lado do corpo. Você estará focando em si mesmo, sua força e você estão presentes aqui e agora, embora passivos.

JARA: Fique em linha reta com um braço na frente de você, o antebraço apontando para cima em linha reta. O outro braço deve estar atrás de você, o antebraço apontando para baixo. Deixe os braços girarem em sentido horário. Você deve ilustrar a roda do ano e o trabalho da colheita.

PERTRA: Sente-se sobre os calcanhares com os pés afastados. Os braços devem estar apontando para frente com os braços apontando para cima. Os dedos devem estar apontando

para fora. Essa posição lembra a posição de Hagal, mas esta se esforçando para fora e os cotovelos não estão descansando sobre os joelhos. Você é a rocha que deu o nascimento.

EIHWAZ: Fique em linha reta com seu pé esquerdo atrás do direito e seu braço esquerdo puxado para cima no lado segurando sua mão até o nível da cintura. O braço direito deve estar apontando para frente, levemente para baixo. Você deve ilustrar o teixo e o arqueiro.

ALGIZ: Fique de pé com os braços em linha reta acima da cabeça. Sinta como você esta igual á uma árvore, visualizando o tronco e a coroa. Sinta a força fluindo através de você, e expresse reverencia para a sacralidade de seu corpo.

SOL: Fique de pé com o pé esquerdo atrás do direito, e o braço direito esticado para frente e para cima. Essa é a saudação do sol.

TYR: Fique de pé com os braços esticados apontando para fora do corpo levemente para baixo. Você é Irminsul, a árvore sagrada do Paganismo. Você está também representando a fronteira entre o céu e a terra com seus braços. Você esta experimentando a sensação de voar como uma águia.

BJARKA: Fique de pé com os punhos cerrados no peito e os cotovelos apontando para frente. A posição pode ilustrar dois peitos femininos ou alguém segurando uma lança ou varinha duro no peito.

EH: Fique com seus pés amplos e com os joelhos dobrados. Segure o punho cerrado na cintura. Essa posição é chamada de “posição do cavalo” e pode ser achada em muitas artes marciais.

MANNAZ: Fique de pé com os braços cruzados sobre seu peito. Você é o homem perfeito em equilíbrio com os planetas, as estrelas, a teia de Urd (Wyrd) e as runas. Estas diferentes forças cósmicas estão interagindo de dentro de você.

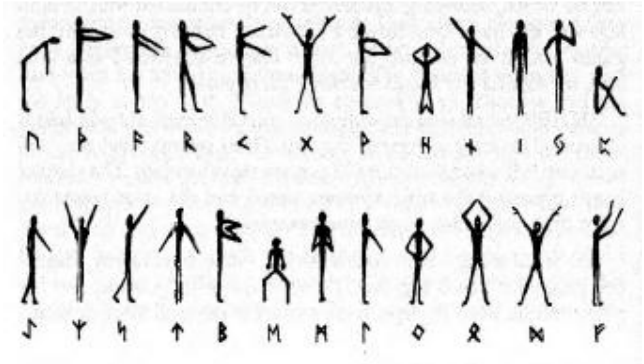
LAGU: Fique em linha reta com um braço esticado para sua frente com a palma virada para baixo pra terra. Sinta a umidade e as veias de água com seu corpo e sua mão.

ING: Fique em linha reta segurando seus braços sobre as genitais ou abaixo da cintura. Os cotovelos apontando para fora horizontalmente do corpo. Você esta canalizando a força sexual inerente na semente e na runa Ing.

ODAL: Fiquem com as pernas separadas, punhos cerrados levemente acima da cabeça. Os cotovelos devem estar apontando horizontalmente para fora. Esta posição da poder e proteção. Ela centra e limita a mente.

DAGAZ: Fique de é com as pernas afastadas e os braços esticados acima da cabeça, criando a forma X. Diferente da runa Gifu as palmas aqui são viradas para fora. Você esta radiante como o sol e esta sentindo a força da runa fluindo através de você. Fique com a mão esquerda virada para o oeste e a direita para o leste. As mãos representam o dia entre o nascer e o pôr do sol.

FEH: Fique em linha reta com os braços esticados para frente. Os antebraços apontando para cima, punhos cerrados. Você esta ilustrando o chifre do gado manso e esta segurando riquezas e runas.



Tente cada posição rúnica e sinta o poder e caráter de cada runa. Esse é um meio efetivo para alcançar o conhecimento sobre as runas e suas funções. Você deve se tornar um com a runa. Galder o nome da runa enquanto fica na posição. Faça uma serie de “movimentos rúnicos”. Comece a aprender como “dançar as runas”. Faça da linha rúnica uma serie de movimentos. Quando você aprender isso, proceda e inclua os galders. Um tambor pode indicar o ritmo da dança. Tente dançar seu nome. Mova-se em posições rúnicas quais formulam palavras mágicas e encantamentos como RUNA, ALU, LAUKAZ ou o nome dos deuses. Há um numero de movimentos rúnicos quais podem expressar processos mágicos. Dance o movimento IS-MANNAZ-KEN-HAGAL-AS-GIFU. Este ilustra o processo no qual o que é inerente no gelo também é inerente no homem. Através do fogo, partes do gelo são removidas e caem como granizo. Através do sopro dos deuses o homem recebeu os presentes da alma. Crie suas próprias series descrevendo os processos mágicos.

Capitulo Sete

Divinação Rúnica

A interpretação dos presságios e ver o futuro sempre foram partes da magia. Na tradição Nórdica as runas sempre foram as mais importantes ferramentas. Todas as formas de divinação são baseadas na filosofia da existência e sua estrutura. Os diferentes símbolos que são usados na divinação são também símbolos de diferentes forças e tendências na existência. Esses símbolos, o I Ching, o Tarô, as runas podem revelar quais forças estão presentemente ativas. A divinação mapeará as tendências presentes e podem assim apresentar uma imagem do futuro. Divinação rúnica tem antigas raízes. Tacitus descreve como o oráculo rúnico foi usado pelas tribos Germânicas. Eles pegavam o galho de uma árvore frutífera e cortavam em pequenos pedaços quais eram marcados com os sinais. As peças eram aleatoriamente espalhadas sobre um pano branco. O oráculo olhava para o céu chamava os deuses, depois ele pegava os sinais três vezes.

As runas são aspectos da teia do destino chamada a teia de Urd (Wyrd). Essa teia é conectada ao tempo. As três Norns Urd, Verdandi e Skuld quem estão tecendo a linha da teia representam as três formas de tempo: O que foi o que é e o que será. Skuld é a mais jovem das Norns e sua face é escondida. Uma vez que ela revela o futuro ela mostra que ele é oculto para nós. Mas o futuro não é apenas escondido, ele é também indefinido. Historia e o presente flui como uma linha que desaparece no futuro encoberto, mas onde ele vai finalmente ser cortado

está nas mãos dos homens. Lendo a teia de Urd com as runas nós podemos entender a era presente e o passado, mas também erguer o véu de Skuld e ver o que está oculto no futuro.

Uma das formas mais básicas de divinação rúnica é chamar as três runas quais significam ás três Norns. A primeira significará o passado, a segunda o presente e a terceira o futuro. Vendo as conexões entre as três runas pegas a imagem será limpa e a resposta facilmente compreendida. Pode-se usar o sistema do Tarô de colocar as cartas, como a cruz céltica, mas use as runas ao invés. Uma divinação rúnica apropriada é construída como a Yggdrasil. Nove runas são colocadas na estrutura dos nove mundos. Primeiro coloca-se a runa no meio de Midgard. Isso representa a pessoa que está procurando conselho. As outras ordens de colocação podem ser variadas.

Midgard: A pessoa que está procurando conselho. Ela também representa a situação presente em sua forma obvia e possivelmente a questão por si própria.

Jotunheim: Pano de fundo, história, memórias e contexto. O pano de fundo da pessoa ou questão.

Ljusalfheim: Razão e o intelecto. Uma visão intelectual e concepção. O mapa intelectual.

Svartalfheim: Sentimentos, instintos, motivos e a força dirigindo. Svartalfheim pode também descrever a persona.

Vanaheim: A companhia, relacionamentos e o redor. As relações espirituais com o fylgja podem ser reveladas aqui como também suas relações terrestres e sexuais. Vanaheim pode também descrever o futuro e as sementes que se semearam no presente.

Asgard: Ideais e objetivos.

Helheim: O inconsciente, Medos, sonhos e instintos escondidos.

Muspelheim: Forças dinâmicas e ativas por trás de algo. O que faz alguém expandir para fora e continuar.

Nifelheim: Forças que retardam as coisas e focam.

Se aparecer existir um desequilíbrio entre Nifelheim e Muspelheim há o risco da pessoa se queimar (Muspelheim) ou estagnar (Nifelheim). De acordo com os mesmos princípios os outros mundos estão equilibrados em pares: sentimentos (Svartalfheim) devem ser equilibrados com o intelecto (Ljusalfheim), ideais e o superego (Asgard) com o inconsciente (Helheim), o futuro fértil (Vanaheim) com o passado (Jotunheim). Midgard é o centro e qualquer equilíbrio eventual ou caos podem ser revelados nos mundos ao redor.

Outro método é baseado nos cinco elementos da espiritualidade Nórdica: terra, gelo, fogo, ar e água. Terra está no meio, gelo acima, fogo em baixo, ar na direita e água na esquerda. Os diferentes elementos podem ter diferentes significados na divinação, por exemplo:

Terra: A busca de conselhos e a própria questão.

Gelo: Um obstáculo ou uma concentração de energia.

Fogo: O que energiza ou queima.

Ar: Pensamentos e Idéias.

Água: Sentimentos e intuição.

Em certos sistemas de divinação rúnica um significado especial é dado as runas que aparecem invertidas ou revertidas. As runas que aparecem invertidas terão um significado invertido. Se a runa Tyr aparecer invertida ela pode assim ser interpretada como a desordem e a anarquia. Algumas runas não podem ser invertidas, mas sim revertidas. Elas podem ser interpretadas como tendo um significado revertido. Ken revertida pode não significar água em uma interpretação, mas sim um incêndio em declínio ao invés de aumentar. Um terceiro grupo de runas pode aparecer invertido e revertido. Lagu, por exemplo, pode então ser interpretada como água vazando o que pode levar a seca. Como todas as interpretações na divinação o significado é compreendido quando considerando a situação, o questionador e a questão. O único meio de aprender como ler as runas é trabalhar com elas freqüentemente. Muitos magos rúnicos não usam o sistema em que as runas podem ser interpretadas invertidas ou revertidas. Então as runas irão ter o mesmo significado independentemente de como elas tenham sido jogadas.

Uma Interpretação das Runas

Aqui segue uma sugestão de como as runas podem ser interpretadas na divinação. Esta pode ser modificada dependendo da situação e da pessoa pedindo conselho. Sinta-se livre para expandir a possibilidade de interpretação tanto quanto possível, mas sem deixar o núcleo Nórdico e runológico.

UR: A força Primordial. Retorno a fonte. Se você está encarando um problema, você deve voltar ao inicio e por um momento deixar seus planos presentes e soluções por trás. Deixe a situação ser uma pagina não escrita de novo e pegue idéias e energia das muitas possibilidades que ela oferece.

THURS: Caos e conflitos, quais podem conduzir a novas possibilidades. Thurs é a runa dos gigantes e eles vivem num mundo fora do mundo conhecido. A runa Thurs simboliza a importância da ousadia para ir ao desconhecido para achar algo novo. O desconhecido pode parecer assustador á primeira e força-nos dentro de situações caóticas antes de ser compreendido e dominado. A runa Thurs é a runa da magia negra e da bruxaria e ela revela a possibilidade de escolha de forças e soluções incomuns. Thurs também relembra-nos da força e do aprendizado que se pode obter deixando a vida organizada e entrando na natureza selvagem ou em novos ambientes. Em uma analise da vida, Thurs pode aconselhar a equilibrar antigos conflitos e oposições. Uma nova criação cresce através do equilíbrio entre os dois realismos primordiais de Thurs Nifelheim e Muspelheim.

AS: Criação, força da vida e o poder para criar. A runa dos deuses simboliza a possibilidade de criar algo novo e entrar em uma nova situação. Uma criação nunca é um processo calmo. Os deuses assassinaram Ymer para criar o mundo e o poder da criação é intimamente ligado á tempestade. Criação exige que se deixe para trás o velho e se desprenda da passividade e não organizado para criar algo novo. A runa pode também revelar a possibilidade de trazer algo antigo de volta a vida e dar á ele novo poder, assim como os deuses deram aos logos Ask e Embla vida.

REID: Ordem e estrutura. A runa de Thor aconselha a ser como Thor. Usar a força e responsabilidade para ganhar o controle da vida ou de certa situação. A runa também denota uma jornada. Não a vaga estrutura de jornada de Thurs, mas um vagão onde se tem total controle. Essa é uma jornada onde um propósito é limpo e tem-se certo objetivo ao lado. A runa Reid aconselha a fazer a coisa certa mesmo que se encontre resistência.

KEN: Fogo e energia. A runa Tocha simboliza a Vontade e energia que é sal força motriz. A Vontade pode trazer luz e claridade, mas também queimar a terra. Fofo é brincalhão e perigoso. Ken pode também indicar iluminação, as vezes com percepções dolorosas em determinados assuntos. Ken aconselha a se usar o fogo, mas na forma de uma tocha, com controle.

GIFU: Dar e pegar. No antigo mundo Nórdico, relações são baseadas em presentes. Ambas as relações entre pessoas, na religião e em direção aos ancestrais. A runa Presente aconselha a ser generoso e disposto a sacrificar. A runa Presente ilustra uma relação equilibrada entre presentes e presentes em retorno. Ela é uma runa karmica qual aconselha a se livrar dos débitos e dependências. A runa Presente revela a importância do dar de volta para tornar-se generoso como que te foi dado, justamente como dar respeitosos presentes as gerações previas, como os ancestrais e os deuses. Os presentes devem aumentar de tamanho, mas sem exagerar. Ela aconselha a dar, mas não distribuir presentes sem pensamentos cuidadosos. Dar deve ser equilíbrio.

WYNJA: Alegria e desejos. A runa da Alegria descreve como desejos são realizados, justo como a força que aumenta na felicidade. A runa da Alegria descreve a alegria que pode ser achada nas pequenas coisas da vida, assim como a grande felicidade e harmonia que podemos experimentar através de boas relações com os deuses e com outros mundos.

HAGAL: A semente do conhecimento. Sabedoria através da destruição. Hagal contém o segredo das runas e assim da vida. Esses são revelados quando se confronta a morte e destruição. Confrontando aquilo que não é visto em tudo, se alcançaria a essência da vida. Aprende-se como fazer as escolhas corretas quando usar a morte como um conselheiro. Quando estamos olhando para a destruição trazida pela runa Granizo, Hagal revela que a água da vida pode ser achada dentro dela. Nós realizamos que nós não devemos temer o inevitável. Vamos sim vê-lo como uma fonte de sabedoria, força e alegria. Hagal é a semente das possibilidades. Hagal aconselha a procurar o essencial na vida – não fazer escolhas de mente pequena por causa da preguiça, mas ver tudo em uma grande perspectiva mesmo que pareça

difícil de primeira. Hagal é a runa da deusa negra Hel e através de sua sabedoria pode-se ver tudo como um todo unido.

NAUD: Necessidade. Tempo e destino. Essa runa pode indicar dificuldades e obstáculos o caminho. Esses problemas podem ser destruídos apenas com um grande auto-sacrificio. A runa corresponde aos nove dias de sacrifício de Odin na Yggdrasil, e com a deusa do tempo e do destino – as três Norns. A runa aconselha a aceitar-se o destino e vê-lo como uma possibilidade de alcançar conhecimento e percepção intensificados. Essa é a runa da iniciação e ela ensina a achar a verdadeira Vontade nas estruturas do destino. A runa representa necessidade e o inevitável e ela aconselha a não se assustar com ela, mas para achar força nela para progredir. A runa Naud também descreve o nascimento depois dos nove meses de gravidez – as dores inevitáveis de dar a luz que conduz a nova vida. Do mesmo modo, a runa Naud ensina-nos a trabalhar através das outras dificuldades com a firme crença de que elas conduzirão a algo novo e melhor.

IS: Concentração e descanso. Orientação e despertar. A runa do Gelo descreve a importância de descansar e entrar em letargia e transe, assim como o urso entra em hibernação. O descanso é o estado onde se preserva. A preservação é muito importante se é capaz de criar algo. O gelo equilibra o fogo qual simboliza a Vontade e sua habilidade de se mover constantemente, mas também de queimar. A runa do gelo aconselha a ser consciente e presente e também a ser pensativo A runa do Gelo pode também avisar para coisas que possam ser congeladas. Em algum ponto tudo que fica congelado no gelo deve ser retirado.

JARA: Os ciclos da natureza e as estações. Retorno. A runa do Ano revela os ciclos da natureza e como o dia segue a noite, como a primavera vem após o inverno etc. Essa é a runa dos ciclos ecológicos. Ela denota boas colheitas e fertilidade. Jara significa jogar, dançar e casar. Ela revela o casamento entre Frey e Freya. Ela representa as festas da colheita e os festivais do ano. A runa do Ano também representa o retorno eterno onde o antigo é constantemente renascido em varias formas. A runa aconselha a plantar e a colher, e ver tudo em sua forma cíclica.

PERTRA: Tesouros escondidos. O submundo. Essa runa é conectada aos mistérios femininos e ao útero da fêmea. Pertra corresponde ao poço de Urd e representa o útero e o tumulo. Ela representa o poço qual é escondido no submundo, nas montanhas e nas rochas. Aqui no oculto as sementes da vida e destino podem ser achadas e nós retornaremos aqui após a morte. Na divinação a runa Pertra pode significar a descoberta dos tesouros escondidos e novas fontes de poder e inspiração. Pertra está descrevendo a bolsa quais as runas são postas. Ela descreve o jogo do destino, que nós todos podemos participar.

EIHWAZ: Caça e jornada entre os mundos. Essa runa pertence aos mistérios masculinos e é conectada ao sexo masculino. Ela ilustra o eixo do mundo qual se estica entre as regiões da vida e da morte. O teixo simboliza a vida tanto quanto a morte e o morrer. Essa é a runa da caça e do arquerismo. Na divinação, Eihwaz aconselha a ser direcionado no objetivo e entrar

em terras de caça. Eihwaz descreve as regiões das árvores e da natureza selvagem onde nós podemos achar conhecimento sobre o desconhecido.

ALGIZ: Proteção. A força da natureza e dos deuses. Algiz é uma das mais poderosas runas de proteção. Ela ilustra o animal de chifre, uma árvore e um homem com os braços esticados para fora. Algiz descreve a procura de contato com os altos poderes e como se recebe proteção deles. A runa Algiz pode ser interpretada como um despertar das forças sexuais e como elas podem ativar o espírito lutador. Na divinação sobre o desenvolvimento espiritual a runa pode ser interpretada como um despertar da força interna e como se esforça para cima em direção ao divino.

SOL: A força do Sol. A runa do Sol representa luz e verão, despertar e energia. Ela pode também prometer vitoria e proteção. A força do sol dá calor e vida e pode ser usada na cura. A runa do Sol é a energia ígnea qual diferente da runa Ken não é controlada pelo homem. A runa do Sol pode também avisar sobre a queima de energia do sol. Nós não podemos ficar expostos á luz constantemente. Nós devemos equilibrar o calor do sol com o descanso e da escuridão e do frio.

TYR: Coragem e vitória, lei e ordem. A runa Tyr descreve como através da coragem e do auto-sacrificio pode-se alcançar sucesso e vitória. Não é apenas um sucesso egoísta, mas o sucesso conjunto qual demanda que nós demos de nós mesmos. A runa Tyr ilustra as leis comuns e regras que mantém a ordem comum e criam a estrutura que pode preservar algo. A runa Tyr aconselha a ser bravo e alcançar a vitória e sucesso através do auto-sacrificio.

BJARKA: Nascimento e renascimento. Essa é a mais importante das runas femininas. Ela é conectada a Frigg e Freya. Ela representa a força e coragem para trazer a vida no frio e estéril desse modo começando uma época nova e fértil. Ela representa amor e bruxaria. O matagal da vassoura das bruxas era feito de vidoeiro e a runa do Vidoeiro pode simbolizar como se entra em outros mundos. A runa do Vidoeiro aconselha a se ter poder para trazer vida onde não há.

EH: Relacionamentos e amizades. Jornadas e comunicações. Confiança tem um fundamento para se entrar no desconhecido. A runa do Cavalo descreve a amizade e simbioses entre cavalo e cavaleiro. Para ousar iniciar uma jornada dentro do desconhecido nós devemos ter uma profunda confiança nos companheiros de jornada. A runa Eh promete amizade e confiança, mas ela requer que tenhamos cuidado e responsabilidade de nossos relacionamentos e responder com confiança e bom espírito de camaradagem.

MANNAZ: Auto-realização. Homem em harmonia com o divino. O macho e a fêmea em equilíbrio. A runa do Homem ilustra o homem que é consciente e todo. Para se tornar uma pessoa completa sem desunião interna e vida inconsistente é o mais importante e talvez mais difícil trabalho para uma pessoa. É uma tendência para a auto-realização qual não pode se tornar mente pequena e egoísmo, mas qual requer auto-sacrificio e um grande respeito a imensidão que nos rodeia – deuses, natureza, ancestrais, outros seres humanos e o futuro que nós criamos. Mannaz nós aconselha a esforçar-se em direção á um equilíbrio interno e atitude

interna de consistência e conseqüência onde você está ciente de suas escolha e assume a responsabilidade por suas ações. Você pode crescer vendo você mesmo em uma grande imagem.

LAGU: Água, sentimentos, fantasias e sonhos. A runa Lagu descreve os sentimentos de sonhos como um contraste aos sentimentos relatados á Vontade da runa Ken. Esta é a runa da arte, intuição e visões. Assim como a água, esses sentimentos podem ter diferentes formas. Eles podem fluir como um córrego ou espalhar-se como um vasto oceano. Eles podem congelar e podem ferver. A runa Lagu aconselha á soltar as fantasias criativas e explorar o mundo dos sonhos, mas Lagu também avisa sobre o risco de se afogar em sentimentos e visões sem planos que nunca alcançam a tarefa.

ING: Criatividade e fertilidade. Plante uma semente para o futuro. A runa Ing ilustra a semente que contém o essencial. Ing descreve uma concentração do essencial – o núcleo de alguma coisa. Ing também descreve como planta-se o essencial para possibilitar algo igualmente grande de crescer no futuro. Ing é o poder generativo masculino e ele ilustra a semente masculina. A runa Ing aconselha á ser criativo e a focar no que é essencial, e a fazê-lo crescer no futuro.

ODAL: Parentes e ancestrais. Segurança e estabilidade. Raízes. A runa Odal descreve nossa conexão com nossos ancestrais e o ambiente em que crescemos. Ela revela nossa necessidade de ser enraizado na tradição e historia. Para ser apto a crescer e explorar novas áreas deve-se sempre ter um chão firme para retornar. Você está constantemente criando está fundação e nunca se deve para de lutar para consegui-la. Odal pode também avisar-nos para não nos escondermos atrás de tradições ou renunciar a liberdade da Vontade referindo a historia. Odal também nos aconselha a sermos livres e afastar-se de situações de dependência negativa.

DAGAZ: Despertar. Um novo dia. Claridade e consciência. A runa do Dia descreve como se é decorrente da crisálida e alcança uma nova consciência através do renascimento. Um novo dia é alcançado deixando o antigo para trás.

FEH: Riqueza e recompensa. Amansando o gado. A runa Feh promete uma recompensa pelo trabalho duro. Ela descreve como se entra no desconhecido e amansa-o e ganha controle sobre ele. Aqui se podem achar novas riquezas. Não se deve estagnar, entretanto, apenas sentar no topo de um novo conhecimento e riqueza adquiridos. Deve-se usá-lo sabiamente e com responsabilidade.

Capítulo Oito

Runosofia E Cabala

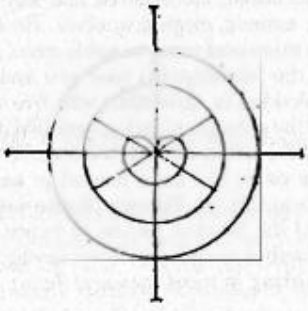
Um profundo estudo das runas e da magia Nórdica revelará muitas similaridades com a cabala. O caráter profundo e mágico das runas foi noticiado por Olof Verelius (1618 – 1682), professor em antiguidades do país natal. De acordo com as instruções de Olof Rugman de Iceland (1636 – 1679) ele criou uma estrutura para o uso mágico das runas. As runas erma

“malrunor” (runas para escrita) e “trollrunor” (sinais mágicos). O “trollrunor” era as formas mágicas das runas e podem ser divididas em vinte níveis ou alfabetos com crescente poder. No primeiro nível os nomes das runas indicam o que elas simbolizam. A runa ( ) foi, por exemplo, chamada madher qual foi chamada “homem” ou “humano”. No segundo nível a qualidade característica foi adicionada, como por exemplo: madher moldar auki, qual significa “homem é a fornicação do solo”. Nível por nível o significado das runas vai se aprofundando e no sétimo nível seria preciso a sabedoria de um vidente para compreendê-lo. Aqui a verdadeira runa negra aparece, como skaderunes, linrunes, speldrunes etc. Aquele que foi iniciado nos altos níveis das runas pode usá-las para “chamar a morte e conjurar maus espíritos”. Os profundo e ocultos significados das runas são reminiscentes do misticismo das letras da Cabala e outras tradições similares como o uso mágico do Sânscrito no Tantra ou o nível exotérico das letras gregas. Verelius acredita que as runas eram perigosos símbolos Pagãos usados na magia negra.

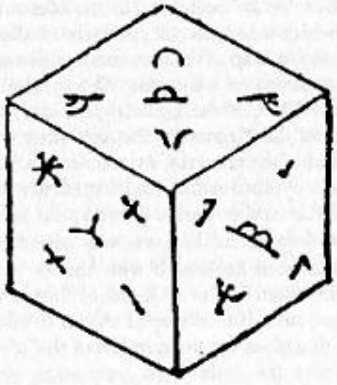
Johannes Bureus (1568 – 1652) foi um predecessor de Verelius. Em nome do rei Sueco ele viajou ao redor da Suécia e escreveu informações sobre os achados rúnicos. Bureus foi inspirado pela Cabala e alquimia e leu os trabalhos de Agrippa, Paracelsus, Reuchlin e outros escritores do ocultismo. Através de uma comparação com a Cabala ele se convenceu de que as runas possuem diferentes dimensões. Ele acreditava que elas eram letras para escrita, mas também esotéricas, e símbolos mágicos. Ele chamou a dimensão secreta das runas adul runas ou runas nobres. Bureus removeu a ultima runa na linha rúnica Escandinava e descreveu uma linha runa de 15 paus dividida em três aettir de cinco runas cada. O aettir representa o principio de dar a luz (SW: födare), o nascimento (SW: födelse) e o feto, que é nascido (SW: foster). Bureus acreditava que as runas tinham sido criadas em dias antigos por uma figura mística chamada Byrger Tidesson. Bureus escreveu um livro do ABC rúnico e queria pessoas Suecas retornassem a escrita rúnica novamente. Isso ganhou certa popularidade entre os oficiais Suecos quais usaram a escrita rúnica em mensagens secretas durante a Guerra de Trinta Anos.

Bureus criou símbolos mágicos das runas adul. Eles existiram em algo que ele chamou “a pedra que cai”, um símbolo que revelou uma pedra cúbica na qual três lados eram revelados, cada um representando cinco runas na forma de uma cruz. Ele também construiu um símbolo que ele chamou de “adulruna” qual contém as quinze runas adul. O símbolo pode ser comparado ao Monas Hieroglyphica de John Dee, qual contém todos os símbolos dos planetas. O adulruna de Bureus é um mapa do universo e da progressão dos homens através dos diferentes níveis de existência. O símbolo como uma idéia é relacionado á Otz Chim da Cabala, a árvore da vida, e pode também ser um símbolo da Yggdrasil. A runa adul trabalha como um símbolo do homem e do universo, os microcosmos e macrocosmos. Como um centro no símbolo esta a runa Hagal qual de acordo com Bureus significa nobre e é assim o pivô da runa adul. A runa Hagal nesta forma ( ) é da mesma forma essencial mais tarde na magia rúnica. Hagal foi associada ao granizo ou com a semente que contém as outras runas. Na adulruna de Bureus há um caminha da progressão hermética. Ele desenvolveu uma cruz das runas adul onde a linha vertical descreve a progressão do adepto. O adepto está altamente acima da ignorância da escuridão, *tenebra* ( ), através *spendor* ( ), *lúmen* ( ), *lux* ( ), *luminare* ( ) e *modus entis* ( ) para *principum absoluta primum* ( ). O ultimo principio é equivalente ao Ain Soph da Cabala. O altíssimo é apresentado pela runa deus ( ) que

representa o espírito e o Um. Este corresponde a runa de Thor (Thurs) no sistema de Bureus e para Bureus Thor representa a deidade máxima. O nível mais baixo é o material e o plano dualístico qual é simbolizado pela runa do Vidoeiro chamada Byrghall ( ). O objetivo no sistema de Bureus não é escapar do nível baixo, mas unir o alto com o baixo, espírito com matéria. A unificação é simbolizada pela runa onde dois princípios se tornam um ( ). Bureus construiu diferentes sigilos rúnicos que descrevem certos processos alquímicos e rúnicos. De sua runa cruz ele desenvolveu um símbolo mágico qual contém sete das runas pivôs adul. As runas na pedra que cai são construídas de acordo com os mesmo princípios com cinco runas adul onde uma é o centro, com duas em direção cada outro reverso estão nos lados e uma runa está acima e outra está abaixo. O símbolo horizontal com a runa do vidoeiro (Byrghall) com a runa do Homem abaixo pode ser interpretada como homem ( ) e o plano divino arquetípico ( ) que foi separado do plano da matéria e dualidade ( ). Em cada lado está o fluindo para cima ( ) e o fluindo para baixo ( ). O símbolo corresponde a imagem do mundo Cabalística e Hermética, e a descrição do homem no Tantra. O fato que Bureus com a runa ( ) revelou que o segredo do objetivo das runas adul foi a união com o Um e o nível das dualidades, fazem seu sistema corresponder a filosofia draconiana onde a serpente e a águia se unem no dragão, ou onde Shiva (O Um) é unido com Shakti (Dualidade) sem a desintegração de qualquer dos princípios, mas sim capacitando a criação do terceiro, a síntese.



Adulruna



A pedra que cai

O sistema de Bureus é chamado de Cabala gótica ou götic ou também Cabala Uppsala, Cabal Upsalica. Se nós, como Bureus, consideraríamos o pensamento que há conexões obvias entre a antiga sabedoria Nórdica e a Cabala seria então possível colocar os mundos da Yggdrasil nas Sephiroth? Isso pode certamente ser feito se nós no mesmo símbolo incluíssemos um lado negro, desde que os mundos Nórdicos são luz e trevas.

Malkuth corresponderia a Midgard, o mundo material do homem. A runa que pertence a este nível seria a runa da ecologia e ciclos; Jara ( ). Acima de Malkuth nós podemos achar Yesod e Gamaliel, representando a lua e o mundo dos sonhos. Este nível é conectado ao plano astral e ao mundo dos mortos, mas também á deusa negra. O antigo mundo Nórdico que poderia ser colocado aqui é Helheim, o realismo da morte, com a deusa negra Hel. A runa que corresponde a este nível é Hagal ( ) ou ( ). Acima de Yesod nós podemos achar Hod – Samael e Netzach – A'arab Zaraq. Basicamente, eles representam o intelecto e os sentimentos respectivamente. Eles são opostos e estão constantemente interagindo. Aqui nós podemos colocar Ljusalfheim (Hod) que governa pensamentos e a razão, e Svartalfheim (Netzach) que representa os sentimentos e paixões. A runa de Ljusalfheim e o intelecto são a runa Dagaz ( ). A runa de Svartalfheim é a runa do Teixo ( ). No meio da árvore cabalística esta a esfera do sol Tiphareth – Thagirion, qual representa o Eu ou o Daemon. Isto pertence ao plano metal e a esfera dos céus e seu símbolo são a mandala, a cruz do sol ( ). O mundo Nórdico que pode ser colocado aqui é Asgard e a runa Gifu ( ). Em cada lado está Geburah – Golachab e Chesed – Gha'agsheblah. Elas correspondem aos princípios do sofrimento e luxuria. A esfera do sofrimento pode ser pode ser representada por Jotunheim, o mundo dos gigantes e a runa Naud ( ) Chesed – Gha'agsheblah correspondem a Vanaheim. Os Vanirs são deuses controlando a fertilidade e a experiência de luxuria, mas também bruxaria. A runa para esta esfera é a runa semente Ing ( ). O mais alto nível da arvore cabalística começa com um casal de contrapartes representando nada e sendo, fêmea e macho, passivo e ativo. Binah – Satariel e Chokmah – Ghagiel. Binah – Satariel corresponde a Nifelheim qual é a extrema polaridade da quietude, passividade, frio e escuridão. Sua runa é a runa do gelo ( ). Chokmah – Ghagiel é conectada ao fogo e a esfera da extrema atividade, Muspelheim. A runa pertencente a esta esfera é a runa do Sol ( ). Até agora nós colocamos os mundos da tradição Nórdica na árvore cabalística. O décimo nível qual é o primeiro e o mais alto na Cabala é Kether – Thaumiel. Este nível é o todo – potencial; a semente de tornar-se que une nada e ser. Este nível é conectado ao estado além dos mundos: Ain Soph. Nos mitos Nórdicos este nível corresponde a Ginnungagap, o grande abismo onde os mundos foram criados através da união entre as polaridades do fogo e do gelo. Ginnungagap é a energia pura que flui através de tudo. O primeiro ser que foi criado em Ginnungagap foi Ymer. Ele é um ser duplo e nós podemos aqui achar uma conexão com Thaumiel, qual denota o "deus gêmeo".

Se alguém está comparando, de uma perspectiva mágica, runosofia com a antiga magia gótica e Nórdica, se verá que os paralelos que Johannes Bureus entre a Cabala e as runas são muito interessantes. Essa conexão pode ser usada para alcançar uma visão mais completa da imagem do mundo oculto. Muitos magos rúnicos acharam paralelos entre as runas e a Cabala. O místico rúnico Guido Von List acreditava nesta teoria viu-se como uma reencarnação do

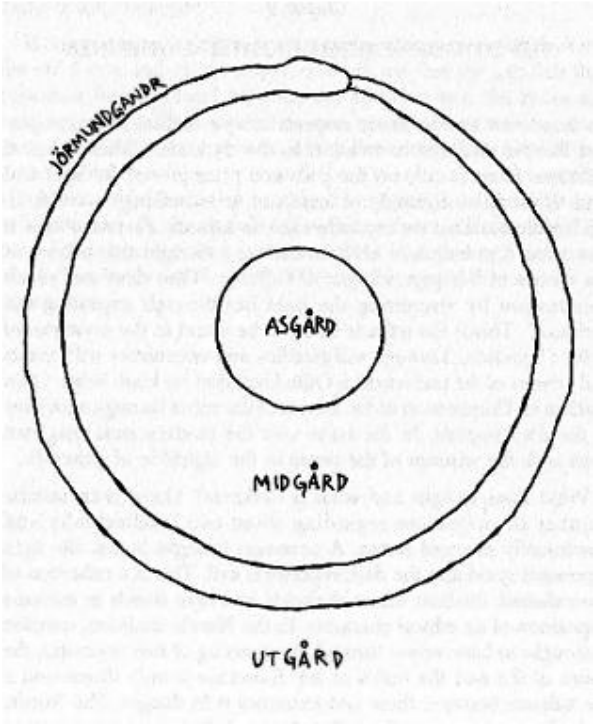
cabalista Reuchlin. De uma perspectiva numerológica podem-se achar muitas chaves reveladoras que apontarão similaridades entre o lado negro da Cabala e a runosofia Odinica.

Capítulo Nove

O Uthark e o Lado Noturno das Runas

Um muito importante e dos muitos aspectos únicos na runosofia e magia Nórdica e sal relação com o lado negro. Muitas tradições espirituais focam principalmente em deuses e princípios de luz e tendem a ver o lado noturno da existência como algo para manter distancia. Na tradição Nórdica nós podemos mais ver uma atitude onde o escuro é visto como um pré-requisito da iluminação. Um pensamento que ecoa nos mundos do psicologista C.G Jung: "Não se pode alcançar a iluminação visualizando luz, mas sim explorando a escuridão". Essa é a atitude que pode ser achada nos mistérios da iniciação de Odin. Através do auto-sacrificio e encontros com os gigantes e poderes do submundo, Odin aumentou seu conhecimento. Odin alcançou uma iluminação no segredo das runas através de uma jornada pelas regiões negras. Do mesmo modo o mago rúnico moderno deve procurar a sabedoria das runas através do lado noturno da existência.

O que então é luz e o que é escuridão? Há um numero infinito de preconceitos em relação a esses dois termos cobrados intelectualmente e emocionalmente. Um pensamento comum é de que a luz representa o bem e a escuridão representa o mal. Essa é uma reflexão do dualismo monoteísta onde escuridão e luz fica em extrema oposição de um caráter ético. Na tradição Nórdica, criação pensa-se ter surgido através da união de dois opostos, o realismo do fogo e o realismo do gelo. Existência é apenas ameaçada se o equilíbrio entre esses dois opostos estiver em perigo. Os deuses Nórdicos não representam o bem infinito, mas são mais sutis e possuem aspectos de luz e escuridão. Odin o deus mais importante na runosofia, é um deus negro e demoníaco qual é temido por muitas pessoas. Ele é um vagabundo negro de quem ações são difíceis de predizer e ele é o deus do enforcado e da morte. Odin é cercado por atributos, como corvos e lobos, quais na historia das religiões são usualmente conectados á entidades negras. Ele é mencionado como pai de todos, mas ele tem uma função negra ao lado do deus da luz Tyr.



Nos mitos, a luz representa a ordem e a harmonia. O mundo do homem pertence á esfera da luz, mas é infiltrado e atacado por elementos negros tentando romper e criar caos. O mundo dos deuses é o mais alto, Com luz máxima e representa a ordem perfeita. Este mundo é freqüentemente visto como sendo localizado acima dos céus ou em uma montanha. O mundo dos deuses é o centro e o ponto mais alto. Os deuses de luz são usualmente adorados com orações ou são chamados como ideais e protetores da ordem e estrutura. Os deuses de luz são freqüentemente pintados em uma perfeita forma antropomórfica. Os negros representam o caos. Essa é a natureza selvagem e o frio infinito qual rodeia o mundo do homem. Enquanto o mundo dos deuses possui limites, o lado negro é caracterizado por sua falta de limite. O lado Negro é habitado por poderosas entidades, quais são freqüentemente descritas como brutais e extremamente sabias. Elas são mais antigas que os deuses de luz e são freqüentemente personagens não antropomórficos, na forma de animais mitológicos ou demônios bestiais. Criaturas como gigantes e dragões usualmente habitam os mundos negros. Esses mundos estão por fora e além do mundo dos humanos. Em um nível psicológico, o mundo dos deuses de luz é nosso ideal e nosso superego, o mundo do homem é nossa consciência mundana com suas limitações, enquanto o lado negro representa o inconsciente. Na mitologia Nórdica três fortalezas estão ilustrando os três diferentes princípios:

Asgard: O mundo dos deuses. A luz. Ideais e o superego.

Midgard: O mundo do homem. Consciência mundana e a mente limitada.

Utgard: O mundo dos gigantes. A escuridão. O selvagem e ilimitado. O inconsciente.

Na tradição Nórdica a importância das forças negras é evidente. Viajando para as esferas da escuridão, os deuses estão melhorando seus poderes. As paredes de Asgard foram também construídas por um gigante, qual revelou como os deuses precisam das forças negras

para se proteger dos mesmos. Os gigantes não são meras forças primitivas, como ás vezes eles são descritos. Eles estão também em possessão de uma sabedoria antiga. O gigante primordial Mimer é o mais sábio de todos os seres e Odin sacrificou seu olho no poço dele em Jotunheim para ganhar essa sabedoria. Para alcançar a iluminação Odin está constantemente mergulhando para baixo nas profundezas escuras.

Helwegr

Enquanto muitas tradições espirituais se direcionam para cima nas perfeitas alturas de luz, Odin ensina-nos a procurar na escuridão. No Havamal o Odin pendurado conta-nos que ele enviou seu olho para baixo nas profundezas e pegou as runas. Essa é uma jornada para as raízes da árvore do mundo e ao submundo. Hel é uma personagem central na iniciação Odinica. Ela é deusa negra do submundo e o oposto negro de Odin. Seu nome significa “o escondido” e ela representa as partes desconhecidas e escuras da existência. Hel pode também ser interpretada como “todo” ou “buraco”. Ela é a deusa dos tuneis e buracos do submundo. Ela é a mãe negra e seu útero dará nascimento aos deuses renascidos. Ela também representa a realização onde morte e vida está unida. O reino de Hel pode ser achado além dos dois portões da vida: nascimento e morte. Vida e renovação pegam lugar tem lugar no realismo da escuridão. O deus da luz Balder é morto pelo deus cego Höder. Durante um jogo onde a invulnerabilidade é experimentada, Loke usou sua astucia para fazer Höder atirar uma flecha de visco branco contra Balder. O visco branco é a única coisa apta a machucar Balder e ele morreu. Mas ao invés de ir para Valhall, ele é puxado para baixo dentro de Hel. Hermod, filho de Odin, viajou para Hel para tentar trazer Balder de volta. Mas apenas depois do Ragnarök poderá Balder retornar, junto com seu companheiro negro Höder.

Hermod cavalga sobre o cavalo de oito pernas de Odin, Sleipner, para baixo no muito preto Helwegr, a estrada para Hel, por nove dias. Aqui nós podemos achar uma numerologia e um simbolismo runosofico interessante. A longa jornada de nove dias de Hermod representa os nove dias que Odin se pendurou na Yggdrasil. Sleipner é o corcel de Odin e o nome da árvore do mundo significa exatamente que, o corcel de Yggr-Odin. Aqui nós podemos achar um simbolismo mágico onde o cavalo representa a árvore. O corcel é o mesmo que a varinha dos bruxos, com a qual eles viajam para os outros mundos. Mas a varinha é mais que apenas uma vassoura de bruxa. Isto é o pilar do mundo qual corre entre os mundos e qual une as dimensões da vida e da morte. No homem, isto em parte representa a espinha qual conecta nosso centro de instintos ao cérebro e as funções do pensamento; o inconsciente e o subconsciente á consciência e ao superego. Sleipner tem oito pernas. Este é um simbolismo que é recorrente em diferentes tradições xamanicas e mágicas como um símbolo da possibilidade para cavalgar neste realismo e no da morte e desconhecido. Isso é também interessante notar que no funeral, é freqüentemente carregado por quatro homens quais pode ser conectados ao cavalo de oito pernas qual leva o falecido para o outro lado. Oito é também o numero das runas em cada Aett e certos aspectos de Sleipner correspondem a runa Hagal. Se nós adicionarmos o numero de pernas do cavalo que leva o falecido para o outro lado com o numero de dias que a jornada leva, nós temos uma chave para Helwegr. Nove é 3x3. Se nós multiplicarmos 8 com 3 nós teremos o numero de runas da linha rúnica, 24. Se nós multiplicarmos 8 com 3x3 (9) ele faz 72: um numero muito interessante na runosofia e também se nós fossemos como Bureus, conectá-lo com a numerologia Cabalística. Na

runosofia isso é interessante uma vez que o numero 72 denota cada runa na linha rúnica com seus significados triplos. Cada runa têm um pólo de luz, escuridão e neutro. 72, é também um dos números mais importantes na Cabala e ele é a fundação da magia negra do grimoire da Goetia. As conexões mágicas entre a magia gótica e goetica são exploradas na Dragon Rouge. Um personagem central nessas tradições é o lendário mago Fausto. Na magia Faustiana, elementos da demonologia goetica são unidos com runosofia gótica.

Mesmo sem especulações numerologicas, nós podemos extrair a conclusão de que a linha rúnica é um Helwegr – um caminha para Hel. Ele pode levar alguém para baixo para o centro do submundo e trazer de volta. A linha rúnica é um caminho para a iniciação onde o mago como Odin, olha para baixo na profunda escuridão e pega runa após runa na jornada para e de volta de Hel. Os segredos que a deusa oculta Hel mantém em seu útero são assim acessados pelos magos. A descida ao submundo pode representar a jornada do sol para a escura noite de dezembro e seu renascimento na primavera, mas acima de tudo ele representa o profundo processo alquímico da transformação onde o iniciado cria á ele mesmo e alcança a divindade. Magia rúnica Odinica pode ser interpretada de numerosos ângulos. Para alcançar uma compreensão explicita da descida para Hel, como ilustrado pelas runas, devem-se observar suas posições nos doze círculos dentro de cada outro como previamente mencionado. As runas podem ser visualizadas ou trabalhadas como chaves durante um tambor da viagem na qual o mago deve estar em uma sala qual está completamente escura e meditar no ritmo monótono de um tambor. O Uthark tem sido interpretado como a versão escura e interna da linha rúnica. Ele começa com duas runas muito negras quais simbolizam a descida para os mundos negros. O Uthark termina com dois exatos opostos á essas runas quais representam a ascensão do submundo e a iluminação nos segredos das runas.

UR: Com a runa Ur a descida ao submundo começa. A runa Ur simboliza o portão para o submundo. A runa Ur é a runa do processo de inicio. Aqui tudo ainda está vazio e escondido. Ur pertence a Urd, a deusa do destino, e a runa representa como nós estamos procurando entrar dentro do poço de Urd durante nossa busca péla sabedoria ela se mantêm no oculto e no passado.

THURS: Com a runa Thurs o portão está abrindo. Esta é a runa do biune e ela simboliza como nós estamos criando uma fenda na existência para olhar dentro da escuridão. Thurs é a runa oposta de Dagaz, elas representa a noite e o dia respectivamente. Thurs é o portão para a escuridão.

AS: A runa As simboliza o adepto quem como Odin abaixo á si mesmo nas profundezas. A runa As é o sopro que o mago inala para entrar em transe. A runa As é a numero três no Uthark, isso também representa os três aettir que o mago está a caminho de explorar.

REID: A jornada teve inicio e o mago cavalga nas costa de Sleipner ou Yggdrasil para baixo em Helwegr, ou como Thor para Utgard. A runa representa o ritmo da respiração, as batidas do coração e o ritmo dos tambores. Também mantém o mago de perder energia e ajuda mantendo a ordem durante a jornada para baixo nos realismos da morte ou das forças do caos.

KEN: Com sua Vontade, o mago acende uma tocha para baixo pelos tuneis negros. Ken representa a Vontade, o conhecimento e a luz interna qual previne o mago de se perder no labirinto do submundo.

GIFU: Essa é a runa qual simboliza o núcleo da iniciação. Como Odin, o mago se sacrifica para si mesmo. Pelo auto-sacrificio o mago pode alcançar a iluminação nos segredos das runas. O mago deve dar ele para ganhar ele mesmo. Através de uma morte simbólica e mágica, o mago pode subir como sua própria criação. Gifu também representa os presentes da alma dados pelos três deuses. Neste nível o mago se sacrifica. A runa oposta é a runa do Homem: Mannaz. No nível de Mannaz o mago é renascido com todos os presentes da alma em completo poder.

WYNJA: Wynja não representa apenas alegria e harmonia, mas também a Vontade e seu poder para fazer desejos se tonarem realidade. Durante a iniciação, Wynja representa a Vontade mágica qual faz o auto-sacrificio Odinico possível no caminho para as profundas idéias. Wynja representa a Vontade para cruzar o rio do submundo Gjöll. Wynja abra a ponte Gjallar qual é guardada pela donzela Modgunn quem pergunta a todos os viajantes sobre seu nome e família.

HAGAL: Esta runa é pivô na iniciação. Ela representa a semente de todas as runas. As runas são potencialidades congeladas dentro de Hagal. Através do mago, as runas podem ser feitas dentro da atualidade. Hagal conclui o primeiro aett do Uthark e corresponde ao portão de Hel. Hagal simboliza o primeiro encontro com a deusa negra Hel.

NAUD: O iniciado se aproxima das mais profundas partes de Helheim. A nona runa representa os nove dias da longa jornada de Hermod ou nono e final dia de Odin na árvore do mundo. O mago encontra as três Norns quais estão tecendo a teia do destino. As linhas do destino são a fundação das runas. Neste estagio o iniciado pode influenciar o destino através das linhas.

IS: Abaixo nas profundas partes de Hel o mundo escuro e frio de Nifelheim se abre. Aqui se experiência o extremo frio e tudo esta congelado. A mais escura força da existência, o dragão Nidhögg pode ser achado aqui, roendo a raiz da árvore do mundo.

JARA: A décima primeira runa no Uthark representa em seu aspecto cíclico o poço de Velgemer qual pode ser achado em Nifelheim. A runa cíclica revela que onze córregos que carregam a semente da criação e renascimento estão fluindo do extremo frio.

PERTRO: Em Pertro, o mago se encontra no centro do submundo. Este é o fundo do poço de Urd e as mais profundas partes de Hel. Pertro é o buraco mais interno do submundo e o útero de Hel. Esta é a décima segunda runa no Uthark e aqui as runas são nascidas. Aqui é o tumulo onde o mago morre e o útero onde ele renasce como sua própria criação. Pertro representa o Solstício de Inverno. Pertra é a deusa negra quem cavalga junto á Odin na caçada selvagem, quando a morte está variando as florestas na noite mais escura do ano. Pertra é um alter-ego de Hel.

EIHWAZ: Também Eihwaz corresponde ao Solstício de Inverno e ao céu noturno. Esta runa simboliza a Yggdrasil e o transe alucinatório no qual o mago se encontra, profundamente

nos profundos níveis de escuridão do submundo. Ela também simboliza a lança de Odin e uma com a qual se pode pegar as runas. Esta runa é também conectada a caçada selvagem e ao êxtase.

ALGIZ: Esta runa simboliza o renascimento do mago quem criou ele mesmo. Ele se estica em direção ao sol e ao calor. A fase fria e escura da noite passou. O mago visitou o interior de Helheim e pode agora retornar. Esta runa representa sacralidade e divindade, qual caracteriza o mago depois de seu renascimento. O mago agora fez dele mesmo divino. A runa teve sido usada como um símbolo do nascimento.

SOL: A runa do Sol é o oposto da runa do Gelo. Ela representa a natureza divina renascida do mago, onde o Eu superior se uniu com o eu consciente. A runa do Sol representa a força do mago qual sobe como um raio ou uma serpente do submundo.

TYR: O poder sobe através da árvore do mundo ou espinha do mago. A palavra Tyr significa deus e a runa Tyr incorpora a nova natureza do mago, como um deus. O mago formula sua lei e cria uma nova ordem.

BJARKA: A Bétula é a primeira árvore a retornar após a era do gelo. Do mesmo jeito a runa Bétula simboliza como o mago através de sua força e poder como um deus fez o mundo verdejante novamente de acordo com sua Vontade. Ela é também a runa da bruxaria e é conectada ao conhecimento de Freya sobre a arte do sejd, qual é um pré-requisito da iniciação de Odin nos segredos das runas.

EH: A décima oitava runa representa os dezoito sons rúnicos que Odin recebeu durante sua iniciação. A runa do Cavalo é conectada á Sleipner e Yggdrasil e a jornada para fora do submundo.

MANNAZ: O mago uniu as forças ocultas com sua natureza humana. O mago alcançou o estado de homem perfeito, onde as forças ocultas são controladas pelo mago e sua Vontade. O mago pode aqui usar completamente os presentes da alma que á ele foi dado pelos três deuses, mas que foram antes inconscientes e além de seu controle.

LAGU: A runa da água equilibra seu oposto, Ken. Aqui, Lagu simboliza Odrörir e o hidromel mágico qual traz inspiração e sabedoria ao mago.

ING: Ing é uma runa da magia sexual qual simboliza o êxtase e o orgasmo qual o mago experimenta e canaliza. Essa força orgástica é focada no centro da Vontade do mago e assim ele desperta o olho que tudo vê. O mago alcança, em um senso espiritual, um nível real e torna-se um senhor ou senhora, como Frey e Freya.

ODAL: O mago realiza e manifesta sua Vontade em um reino mágico. Este pode ser o templo do mago ou o grupo de magos com que ele trabalha. O mago alcança, em um senso mágico, Valhall.

DAGAZ: Nós alcançamos agora o oposto da runa Thurs. Dagaz denota a iluminação da qual foi previamente escondida na escuridão.

FEHU: O mago se integrou e aprendeu como controlar as forças negras e selvagens. Os poderes da morte e escuridão podem ser usados para servir o mago de acordo com sal Vontade. O mago alcançou um estado de realização e recompensa, em retorno ao seu auto-sacrificio.

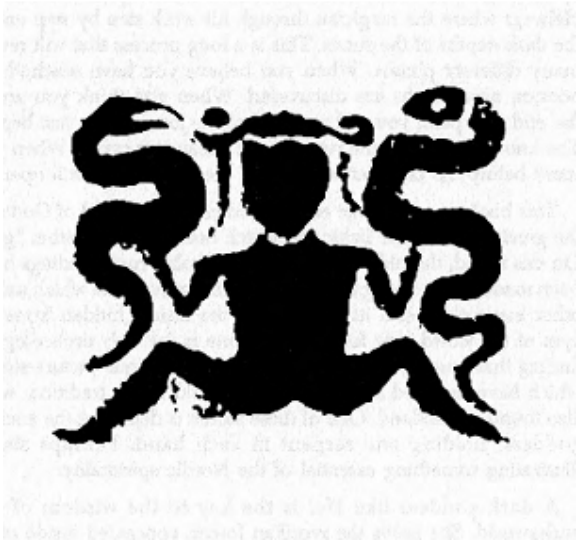
Pós-Escrito

As runas são multidimensionais. O mago não deve sobre enfatizar sua forma. Apenas por estudar e explorar os diferentes aspectos das runas em teoria e pratica se estará apto a abrir os portões para o segredo das runas. Runosofia é por si só um Helwegr onde o mago através de seu trabalho passo por passo entra nas profundezas escuras das runas. Este é um processo longo que revelará muitas fases diferentes. Quando você acredita que alcançou o fundo, novas profundezas são descobertas. Quando você pensa que está no fim do caminho, você realizará que a jornada apenas começou. O conhecimento sobre as runas não é linear, ele é cíclico. Quando você fica diante da realização de Fehu, os portões de Ur serão abertos.

Este livro foi em grande parte escrita na ilha de Gotland, a grande ilha no mar Báltico qual tem o epíteto de Odin “got”. Nesta ilha, os mais antigos e remarcáveis achados rúnicos foram feitos. Em um bosque coberto a lapide plana qual diferente das outras lapides tinha gravada dentro de si, longe dos olhos do mundo, foi achado. Esta pedra é o único achado arqueológico que possivelmente revela um Uthark. As imagens em pedras únicas quais revelaram uma grande visão da antiga tradição Nórdica, foi também achado em Gotland. Uma dessas pedras esta representando a deusa antiga, segurando uma serpente em cada mão. Talvez ela esteja ilustrando algo essencial na espiritualidade Nórdica.

A deusa negra como Hel é a chave para a sabedoria do submundo. Ela segura as forças repteis, oculta dentro de nós qual pode transcender-nos dentro do mundo dos deuses. Se nós como Odin, olharmos para baixo nas profundezas, nós podemos alcançar a iluminação no escuro negro, nas profundezas nós podemos achar o caminho para os picos altos.

Isso é claro muito gratificante poder viver e trabalhar magicamente em uma área como Gotland, onde as runas foram esculpidas em tempos antigos e qual pertenceu aos antigos misteriosos deuses. Mas as runas não são limitadas a qualquer tempo e lugar. O segredo das runas é acessível a todos aquele que se esforçam com uma vontade de ferro como Odin, quem se atreve a olhar para baixo nas profundezas escuras do desconhecido e dentro das profundezas de si mesmo par achar a força e a sabedoria das runas.



BIBLIOGRAPHY

Agrell, Sigurd: Lapptrummor och runmagi, Lund 1934.
Agrell, Sigurd: Runornas talmystik och dess antika förebild, Lund 1927.
Agrell, Sigurd: Rökstenens chiffergåtor och andra runologiska problem, Lund 1930.
Agrell, Sigurd: Senantik mysteriereligion och nordisk runmagi, Stockholm 1931.
Agrell, Sigurd: Zur Frage nach dem Ursprung der Runennamen, Lund 1928.
Andersson, Björn: Runor, magi, ideologi, Umeå 1995.
Aswynn, Freya: Leaves of Yggdrasil, Minnesota 1994.
Bjarke, Bodvar: Runa, Sollentuna, 1988.
Dumezil, George: Gods of the Ancient Northmen (edited and translated by E. Haugen), Berkeley, 1973.
Ellis Davidsson, H R: Gods and Myths of Northern Europe, Harmondsworth, 1964.
Ellis (Davidsson), H R: The Road to Hel, Cambridge, 1943.
Flowers, Stephen, Johannes Bureus and Adalruna, Texas 1998.
Friesen, Otto von: Runorna i Sverige, Uppsala 1928.
Grimsson, Atrid: Runmagi och shamanism, Stockholm, 1990.
Hedeager, Lotta: Skuggor ur en annan verklighet - Fornnordiska myter: Finland, 1997.
Hultkrantz, Åke: Vem är vem i nordisk mytologi, Danmark, 1991.
Kummer, S.A: Rune Magic (translated and edited by Edred Thorsson), Texas, 1993.
Lindroth, Sten: Paracelsismen i Sverige till 1600-talets mitt, Uppsala,1943.
List, Guido von: The Secrets of the Runes (translated and introduced by Stephen Flowers), Vermont, 1988.
Palm, Thede: Trädkult - Studier i germansk religionshistoria, Lund,

1948.
Pennick, Nigel: Practical Magic in the Northern Tradition, Wellingborough, 1989.
Pennick, Nigel: Secret of the Runes, London, 1998.
Pennick, Nigel: Runic Astrology, Berks, 1995.
Pennick, Nigel, The Inner Mysteries of the Goths, Berks, 1995.
Strömbeck, Dag: Sejd, Lund, 1955.
Thorsson, Edred: Futhark - A Handbook of Rune Magic, York Beach, 1984.
Thorsson, Edred: Northern Magic - Mysteries of the Norse, Germans & English, Minnesota, 1993.
Thorsson, Edred: Runelore - A Handbook of Esoteric Runology, York Beach, 1987.
Thorsson, Edred: Rune Might - Secret Practices of the German Rune Magicians, Minnesota, 1994.
Åkerman, Susanna: The use of Kabbalah and Dee's Monas in Johannes Bureus Rosicrucian Papers, to be published by Antoine Faivre and Wouter Hanegraaff for the proceedings of the IAHR conferens in Durban, South Africa, August 2000, subsection "Jewish Mysticism and Western Esotericism". Forthcoming.

Sobre o Autor

Thomas Karlsson, M.A em História das Idéias na Universidade de Stockholm. Fundador da Ordem mágica Dragon Rouge. Ele estudou e praticou as artes Ocultas por mais de 15 anos. Ele mantém leituras e cursos em uma base regular e está editando uma revista esotérica Sueca.